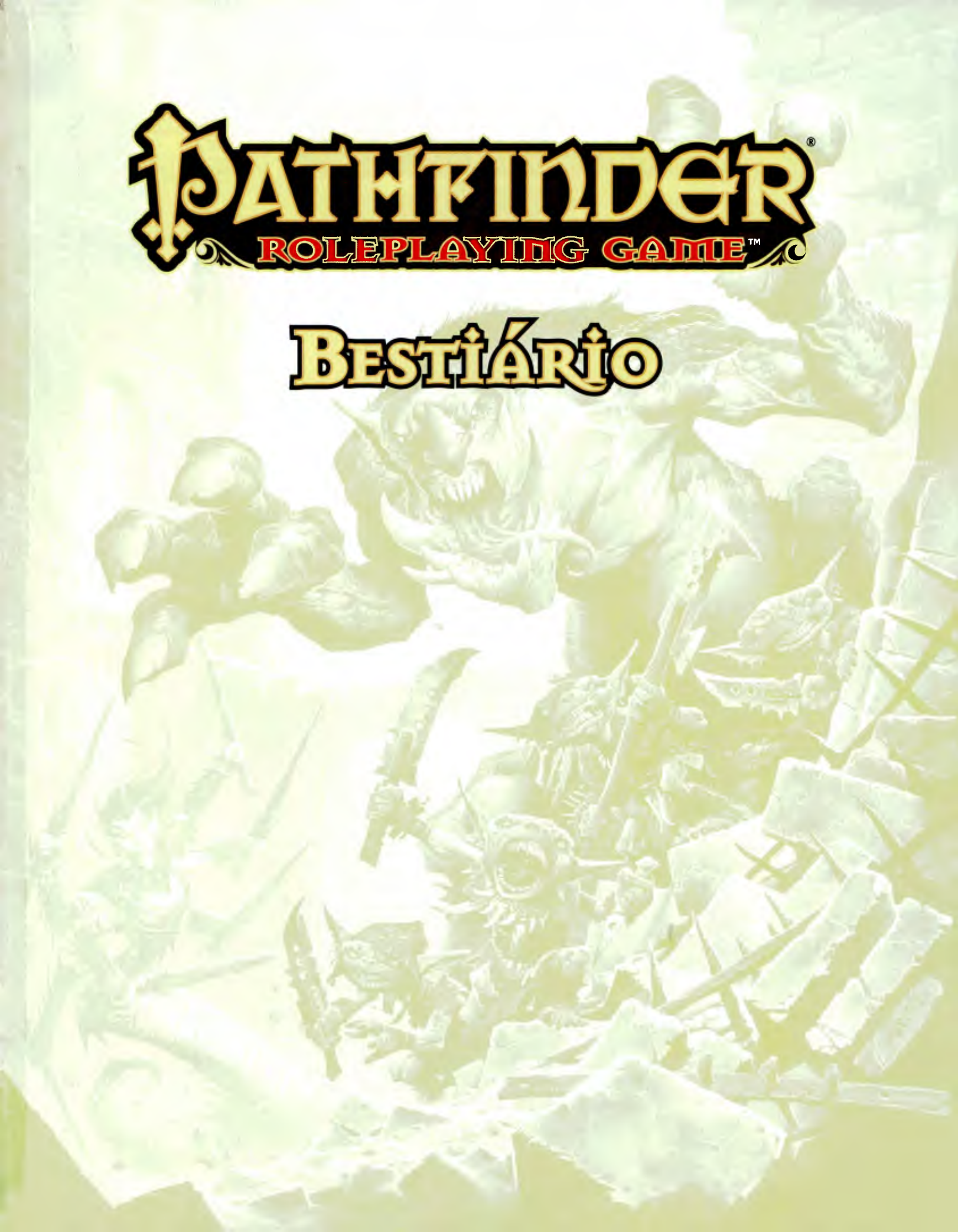
Pathfinder®
Roleplaying Game™

Bestiário

Digitalizado por Berengar


Pathfinder®
Roleplaying Game™
Bestiário

CRÉDITOS

Designer Principal: Jason Bulmahn
Consultor de Design: Monte Cook
Design Adicional: James Jacobs, Sean K Reynolds e F. Wesley Schneider
Contribuições Adicionais: Tim Connors, Elizabeth Courts, Adam Daigle, David A. Eitelbach, Greg Oppedisano e Hank Woon

Arte da Capa: Wayne Reynolds
Arte Interna: Abrar Ajmal, Concept Art House, Vincent Dutrait, Jason Engle, Andrew Hou, Imaginary Friends,Steve Prescott, Wayne Reynolds, Sarah Stone, Franz Vohwinkel, Tyler Walpole, Eva Widermann, Ben Wootten, Svetlin Velinov, Kevin Yan, Kieran Yanner e Serdar Yildiz.

Diretor de Criação: James Jacobs
Edição e Desenvolvimento: Christopher Carey, Erik Mona, Sean K Reynolds,Lisa Stevens, James L. Sutter e Vic Wertz
Assistência Editorial: Jeffrey Alvarez e F. Wesley Schneider
Estagiários Editoriais: David A. Eitelbach e Hank Woon
Diretor de Arte: Sarah E. Robinson
Diretor de Arte Sênior: James Davis

Editor: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice Presidente de Operações: Jeffrey Alvarez
Contabilidade Corporativa: Dave Erickson
Diretor de Vendas: Pierce Watters
Gerente de Vendas: Christopher Self
Diretor Técnico: Vic Wertz
Gerente de Eventos: Joshua J. Frost

Agradecimentos Especias: à Paizo Customer Service e Warehouse Teams, Ryan Dancey, Clark Peterson e aos orgulhosos participantes do Open Gaming Movement. Este jogo é dedicado a Gary Gygax e Dave Arneson.
Baseado nas regras de roleplaying game originais criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e inspirado na terceira edição do jogo criado por Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison. Esse jogo não seria possível sem toda paixão e dedicação de milhares de jogadores que ajudaram com playtests e sugestões. Obrigado por todo o seu tempo e dedicação.

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

EDITORIAL
Diretor Editorial Rui Santos
Coordenador Editorial Brasil Paulo Roberto Silva Jr.
Coordenador Editorial Portugal Ana Lopes
Editor Leandro Luigi Del Manto
Tradução Leandro L. C. E Rodrigues
Revisão Rafael Colmanetti
Revisão de Prova Guilherme Dei Svaldi
Letras Nuno Murjal
ISBN 978-85-7532-604-6
Impressão Edelvives, Espanha

ATENDIMENTO
Assessoria de Imprensa imprensa@devir.com.br
SAC sac@devir.com.br
Eventos Marcelo Meletti: eventos@devir.com.br

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
(CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)
Bulmahn, Jason
Pathfinder roleplaying game: bestiário / Jason Bulmahn;
[consultor de design Monte Cook].
São Paulo: Devir, 2015.
Título original: Pathfinder roleplaying game: Bestiary
Vários colaboradores.
1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Cook, Monte. II. Título.
15-00667 CDD-793.93

ÍNDICES PARA CATÁLOGO SISTEMÁTICO:
1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. Roleplaying games : Recreação 793.93

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Rua Teodureto Souto, 624 - Cambuci
Cep 01539-000 – São Paulo – SP – Brasil
Telefone 55 11 212 787 87
www.devir.com.br

Identidade do Produto: Os itens a seguir serão doravante identificados como Identidade do Produto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(e) e não são de Conteúdo Aberto (Open Content): Todas as marcas, marcas registradas, nomes próprios (personagens, divindades, etc.), diálogos, tramas, linhas de argumento, localidades, personagens e ilustrações e identificações comerciais (trade dress). (Elementos que foram previamente designados como Conteúdo Aberto não estão inclusos nessa declaração.)
Conteúdo Aberto: Exceto pelo material designado como Identidade do Produto (veja acima), a mecânica do jogo deste produto da Paizo Inc. é de Conteúdo Aberto, como definido na Open Gaming License versão 1.0a Seção 1(d). É proibida a reprodução de qualquer parte desse material, em qualquer formato, exceto o material designado como Conteúdo Aberto, sem permissão por escrito.
Pathfinder Roleplaying Game Regras Básicas é publicado pela Paizo Inc. sob a Open Game License versão 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, *Pathfinder*, e *GameMastery* são marcas registradas da Paizo Inc.; *Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Modules, e Pathfinder Companion* são marcas registradas da Paizo Inc. © 2009 Paizo Inc. Tradução Portuguesa © 2016 Paizo Inc. Authors; Leandro L. C. E Rodrigues.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 5
MONSTROS DE A A Z 7
APÊNDICE 1: CRIAÇÃO DE MONSTROS 290
APÊNDICE 2: EVOLUÇÃO DE MONSTROS 294
APÊNDICE 3: GLOSSÁRIO 297
APÊNDICE 4: MONSTROS COMO PDJS 313
APÊNDICE 5: TALENTOS DOS MONSTROS 314
APÊNDICE 6: PARCEIROS MONSTROS 316
APÊNDICE 7: COMPANHEIROS ANIMAIS 316
APÊNDICE 8: MONSTROS POR TIPO 317
APÊNDICE 9: MONSTROS POR ND 318
APÊNDICE 10: MONSTROS POR TERRENO 319
APÊNDICE 11: ÍNDICE DAS VARIAÇÕES DOS MONSTROS 321
APÊNDICE 12: ÍNDICE DE HABILIDADES 322
APÊNDICE 13: FUNÇÕES DOS MONSTROS 323
APÊNDICE 14: TABELAS DE ENCONTRO 324

Região	Página	Região	Página
Deserto	324	Oceano	326
Masmorra (nível baixo)	324	Cidade em ruínas	326
Masmorra (nível médio)	324	Savana (planícies quentes)	326
Masmorra (nível alto)	325	Pântano	326
Floresta (temperada)	325	Subterrâneo	327
Colinas/Montanhas	325	Urbana (cidade perigosa)	327
Selva	325		

LISTA DE MONSTROS POR ORDEM ALFABÉTICA

Aasimar 7
Abocanhador Matraqueante 8
Abolete 9
Águia 10
Águia Gigante 10
Animal de Rebanho, Auroque 11
Animal de Rebanho, Bisão 11
Anjo 12
Anjo, Deva Astral 13
Anjo, Planetário 14
Anjo, Solar 15-16
Ankheg 17
Aparição 18
Aranha Gigante 19
Aranhas, enxame de 19
Aranha Interplanar 20
Arbusto Errante 21
Arconte 22
Arconte Lanternal 23
Arconte Mastim 24
Arconte Trombeteiro 25
Azata 26
Azata Bralani 27
Azata Ghaele 28
Azata Lillend 29
Barghest 30
Barghest Maior 30
Basidirond 31
Basilisco 32
Bebelith 33
Behir 34
Besouro de Chifres Gigante 35
Besouro de Fogo 35
Boggard 36
Bruxa do Mar 37
Bruxa da Noite 38
Bruxa Verde 39
Bugbear 40
Bulette 41
Caçador 42
Caçador Invisível 43
Cachorro 44
Cão de Montaria 44
Campeão Esquelético 45
Cão Goblin 46
Cão Infernal 47
Cão Infernal, Nessiano 47
Cão Yeth 48
Caranguejo Gigante 49
Caranguejos, Enxame de 49
Carcaju 50
Carcaju Atroz 50
Carniçal 51
Cavalo 52
Cavalo, Pônei 52
Centauro 53
Centopeia Gigante 54
Centopeia, Enxame de 54
Chuul 55
Ciclope 56
Cobra Constritora 57
Cobra Peçonhenta 57
Cobra de Ferro 58
Cocatriz 59
Constritor 60
Couatl 61
Crocodilo 62
Crocodilo Atroz 62
Cubo Gelatinoso 63
Demônios 64
Demônio, Babau 65
Demônio, Balor 66-67
Demônio, Dretch 68
Demônio, Glabrezu 69
Demônio, Hezrou 70
Demônio, Marilith 71
Demônio, Nabasu 72
Demônio, Nalfeshnee 73
Demônio, Quasit 74
Demônio das Sombras 75
Demônio, Súcubo 76
Demônio, Vrock 77
Derro 78
Devorador 79
Devorador de Intelecto 80
Diabo 81
Diabo de Chifres 82
Diabo do Gelo 83
Diabo dos Ossos 84
Diabo, Barbado 85
Diabo, Diabrete 86
Diabo, Erinyes 87
Diabo, Farpado 88
Diabo, Lêmure 89
Diabo, Lorde das Profundezas 90-91
Dinossauro, Anquilosauro 92
Dinossauro, Braquiossauro 92
Dinossauro, Deinonico 93
Dinossauro, Elasmosauro 93
Dinossauro, Estegossauro 94
Dinossauro, Pteranodonte 94
Dinossauro, Tiranossauro 95
Dinossauro, Tricerátopo 95
Doppelganger 96
Dragão 97-98
Dragão Cromático, Azul 99-100
Dragão Cromático, Branco 101-102
Dragão Cromático, Negro 103-104
Dragão Cromático, Verde 105-106
Dragão Cromático, Vermelho 107-108
Dragão Metálico, Bronze 109-110
Dragão Metálico, Cobre 111-112
Dragão Metálico, Latão 113-114
Dragão Metálico, Ouro 115-116
Dragão Metálico, Prata 117-118
Dríade 119
Drider 120

Drow 121
Drow nobre 122
Duergar 123
Elefante 124
Elefante, Mastodonte 124
Elemental, Água 125-126
Elemental, Ar 127-128
Elemental, Fogo 129-130
Elemental, Terra 131-132
Enguia Elétrica 133
Enguia, Moreia Gigante 133
Ente 134
Escorpião Gigante 135
Esfinge 136
Espectro 137
Esqueleto 138-139
Estrangulador 140
Ettercap 141
Ettin 142
Familiares,
- Coruja 143
- Corvo 143
- Doninha 143
- Falcão 143
- Gato 144
- Lagarto 144
- Macaco 144
- Morcego 145
- Rato 145
- Sapo 145
- Víbora 145

Fantasma 146-147
Felino, Guepardo 148
Felino, Leopardo 148
Fênix 149
Fogo-Fátuo 150
Formiga Gigante 151
Formigas-Correição, Enxame de 151
Fungo Violeta 152
Gárgula 153
Gênio, Djinni 154
Gênio, Efreeti 155
Gênio, Janni 156
Gênio, Marid 157
Gênio, Shaitan 158
Gigante das Colinas 159
Gigante do Fogo 160
Gigante do Gelo 161
Gigante das Nuvens 162
Gigante de Pedra 163
Gigante das Tempestades 164
Girallon 165
Gnoll 166
Goblin 167
Golem 168
Golem de Barro 169
Golem de Carne 170
Golem de Ferro 171
Golem de Gelo 172
Golem de Madeira 173
Golem de Pedra 174
Golfinho 175
Golfinho, Orca 175
Gorgon 176
Gosma Ocre 177
Grifo 178
Harpia 179
Hidra 180
Hiena 181
Hiena Atroz 181
Homúnculo 182
Inumano 183
Javali 184
Javali Atroz 184
Kobold 185
Kraken 186
Kyton 187
Lagarto Elétrico 188
Lagarto-de-Gola Gigante 189
Lagarto Monitor 189
Lamia 190
Leão 191
Leão Atroz 191
Lesma Gigante 192
Licantropo 193
Licantropo, Homem-Rato 194
Licantropo, Lobisomem 195
Lich 196-197
Limo Cinzento 198
Linnorm do Gelo 199
Linnorm do Lago 200
Linnorm do Penhasco 201
Lobo 202
Lobo Atroz 202
Louva-a-Deus Gigante 203
Lula 204
Lula Gigante 204
Mantícora 205
Manto negro 206
Mantor 207
Medusa 208
Meio-Abissal 209
Meio-Celestial 210
Meio-Dragão 211
Mephit 212
- Mephit da Água 212
- Mephit do Ar 212
- Mephit do Fogo 212
- Mephit do Gelo 212
- Mephit do Limo 212
- Mephit do Magma 213
- Mephit da Poeira 213
- Mephit do Sal 213
- Mephit da Terra 213
- Mephit do Vapor 213

Mímico 214
Minotauro 215
Mite 216
Mohrg 217
Monstro da Ferrugem 218
Morcego Atroz 219
Morcegos, Enxame de 219
Morlock 220
Múmia 221
Naga Espiritual 222
Naga Guardiã 223
Naga Negra 224
Neotelídeo 225
Ninfa 226
Objeto Animado 227
Ogro 228
Oni, Ogro Mago 229
Orc 230
Otyugh 231
Papamoscas Gigante 232
Pégaso 233
Perseguidor Tenebroso 234
Pesadelo 235
Pesadelo, Cauchemar 235
Pescador das Cavernas 236
Pixie 237
Polvo 238
Polvo Gigante 238
Povo do mar 239
Povo Lagarto 240
Pseudodragão 241
Pudim Negro 242
Quimera 243
Rã Gigante 244
Rã Venenosa 244
Rãemote 245
Rakshasa 246
Rastejante Tenebroso 247
Rato Atroz 248
Ratos, Enxame de 248
Remorhaz 249
Rinoceronte 250
Rinoceronte Lanudo 250
Robgoblin 251
Roca 252
Sahuagin 253
Salamandra 254
Sanguessuga Gigante 255
Sanguessugas, Enxame de 255
Sátiro 256
Serpente Marinha 257
Shoggoth 258
Símio, Gorila 259
Símio Atroz 259
Skum 260
Sombra 261
Sombra Maior 261
Stirge 262
Svirfneblin 263
Tarrasque 264
Tartaruga-Dragão 265
Tengu 266
Tiefling 267
Tigre 268
Tigre Atroz 268
Trepadeira Amarelo-Almíscar 269
Troglodita 270
Troll 271
Tubarão 272
Tubarão Atroz 272
Unicórnio 273
Urso Pardo 274
Urso Atroz 274
Urso-Coruja 275
Vampiro 276-277
Vargouille 278
Vegepigmeu 279
Verme Púrpura 280
Vespa Gigante 281
Vespas, Enxame de 281
Vinha Assassina 282
Worg 283
Worg, Lobo das Estepes 283
Wyvern 284
Xill 285
Xorn 286
Yeti 287
Zumbi 288-289

INTRODUÇÃO

Seja bem-vindo ao *Bestiário* do *Pathfinder RPG*! Nas páginas deste tomo, você encontrará uma vasta gama de monstros para desafiar os personagens dos jogadores que exploram seu mundo. Eles foram extraídos de fontes diversas, desde lendas e mitos do mundo real (de onde tiramos dragões e demônios, basiliscos e yetis), a tradições da rica história do RPG (como os Arbustos Errantes e o Monstro da Ferrugem) ou invenções de escritores antigos e contemporâneos (como os Morlocks de H.G. Wells ou os Ghasts e Shoggoths de H.P. Lovecraft). Para usar as criaturas do *Livro Básico* do *Pathfinder RPG*, você precisa de uma cópia do *Livro Básico* do *Pathfinder RPG*. Esses dois livros abrangem as regras básicas para o *Pathfinder RPG*.

Embora cada monstro seja uma criatura única, muitos possuem ataques especiais, defesas e qualidades similares. As habilidades únicas são descritas abaixo da tabela de estatísticas do monstro. As habilidades comuns entre monstros aparecem nas regras do Apêndice 3. Se uma habilidade especial de um monstro não aparece em sua descrição, é lá que você vai encontrá-la. Consulte as páginas 297 a 306 deste livro para checar todas essas regras universais dos monstros.

Os apêndices deste livro trazem outras informações – tais como regras para alterar as estatísticas dos monstros (incluindo criar monstros mais ou menos poderosos, ajustar tamanho e Dados de Vida, ou dar ao monstro níveis de classe), diretrizes para PdJs monstruosos e muito mais.

Introdução

Todos os monstros estão apresentados alfabeticamente. Caso um grupo de monstros compartilhe de características similares (assim como as raças extraplanares e alguns animais ou insetos), seu nome é listado primeiro.

Bloco de Estatísticas

É nesta seção que você encontra toda a informação para usar o monstro num encontro. A organização dos blocos de estatísticas é descrita a seguir. Lembre-se que nos casos em que haveria uma linha sem informações, a linha é omitida.

Nome e ND: O nome do monstro é apresentado primeiro, seguido pelo seu Nível de Desafio (ND) e três ícones que são usados para definir a função da criatura no jogo. O nível de desafio é uma indicação numérica de quão perigoso é o monstro – quanto mais alto o número, mais mortífera é a criatura. O nível de desafio está detalhado na página 397 do *Livro Básico* do *Pathfinder RPG*.

XP: Aqui estarão listados o total de pontos de experiência que os PdJs ganharão por derrotar o monstro.

Raça, Classe, Nível: Alguns monstros não possuem dados de vida raciais. Em vez disso, são definidos pelos seus níveis de classe. Para tais monstros, sua raça, classe e nível aparecem aqui. Em algumas exceções, a classe que vem listada primeiro é a escolhida pelo monstro como sua predileta.

ÍCONES DOS MONSTROS

Todos monstros neste livro são apresentados com três dicas visuais para ajudá-lo a identificar rapidamente a sua função e nicho no jogo. O primeiro dos três ícones indica o tipo do monstro. O segundo indica o terreno em que a criatura costuma ser encontrada. O terceiro mostra o tipo de clima que a criatura prefere. Informações mais precisas sobre os tipos de monstro (e subtipos), terreno e clima preferidos aparecerão também em outras seções do bloco de estatísticas, mas esses três ícones podem ajudá-lo a identificar essas informações básicas numa simples olhada.

Tipo de criatura

- Aberração
- Animal
- Constructo
- Dragão
- Fada
- Humanoide
- Besta Mágica
- Humanoide Monstruoso
- Limo
- Extraplanar
- Planta
- Morto-vivo
- Inseto

Terreno

- Deserto
- Floresta/Selva
- Colina
- Montanha
- Planície
- Ruínas/Masmorras
- Céu
- Pântano
- Subterrâneo
- Urbano
- Água

Clima

- Frio
- Extraplanar
- Temperado
- Tropical

Alinhamento, tipo e tamanho: Embora o tamanho e o tipo dos monstros costumem permanecer constantes (exceto quando alterados pela aplicação de modelos e outros modificadores incomuns), o alinhamento é mais dinâmico. Os alinhamentos listados neste livro são os mais comuns naquela espécie mas podem variar como você quiser. Somente no caso de monstros com inteligência baixa (criaturas com Inteligência 2 ou menos quase sempre serão neutras) e monstros planares (extraplanares com outros alinhamentos além dos relacionados são incomuns e párias de suas espécies) que mantém os alinhamentos inalterados.

Iniciativa e Sentidos: O modificador de iniciativa da criatura seguido de quaisquer sentidos especiais e seu modificador nos testes de Percepção.

Aura: Se houver uma aura mágica ou excepcional, será listada aqui com seu raio de alcance partindo da criatura e a CD para resistir aos seus efeitos.

CA: A Classe de Armadura da criatura, de toque e desprevenido. Os modificadores que resultaram na CA estarão listados entre parênteses.

PV: Os pontos de vida da criatura e seus Dados de Vida (incluindo modificadores de Constituição, níveis de classes prediletas, tipo de criatura e o talento Vitalidade). As criaturas com níveis de classe de PdJ recebem o máximo de pontos de vida no seu primeiro DV, assumindo a média para todas as outras jogadas. Se houverem valores de regeneração e cura acelerada, eles estarão após o DV.

Testes de Resistência: Os valores de Fortitude, Reflexos e Vontade da criatura e seus modificadores situacionais para essas jogadas.

Habilidades Defensivas/ RD/ Imunidades/ Resistências/ RM: Todas as habilidades defensivas incomuns da criatura. Redução de Dano, imunidades, resistências e resistência à magia serão indicadas separadamente.

Fraquezas: Todas as fraquezas incomuns da criatura serão listadas aqui.

Deslocamento: O deslocamento terrestre da criatura e seus demais deslocamentos.

Corpo a Corpo: Os ataques de combate corpo a corpo da criatura serão listados aqui, com o modificador de ataque listado após seu nome e o dano entre parênteses.

À Distância: Igual ao combate corpo a corpo, mas para ataques à distância.

Espaço/ Alcance: O espaço ocupado pela criatura e o alcance de seus ataques – se o espaço ocupado e o alcance da criatura forem padrão (um quadrado de 1,5 metros), esta linha será omitida.

Ataques Especiais: Os ataques especiais da criatura. O detalhamento completo desses ataques estará no final do bloco de estatísticas ou na seção de regras universais para monstros, a partir da pág. 297.

Habilidades Similares à Magia: Depois de indicar o nível de conjurador da criatura, estarão todas as habilidades similares à magia da criatura, organizadas pela quantidade de vezes que cada uma delas pode ser usada diariamente. As habilidades similares à magia sempre ativas, permanecem ativas continuamente, mas podem ser dissipadas. A criatura pode reativá-las com uma ação rápida.

Magias Conhecidas/Preparadas: Se a criatura puder conjurar magias, seu nível de conjurador é indicado aqui, seguido pelas magias que ela conhece ou tem preparadas. Exceto quando indicado, um conjurador de magia não recebe nenhuma outra habilidade de classe de conjurador, como, por exemplo, a habilidade dos clérigos de conversão espontânea de magias preparadas em magias de cura ou de dano.

Valores de Atributo: Os pontos de atributo da criatura são listados aqui. Exceto quando indicado, os valores de atributo de uma criatura representam a base de seus modificadores raciais aplicados em valores de 10 ou 11. Criaturas com níveis de classe de PdM têm um conjunto padrão de valores de atributo (13,12, 11, 10, 9, 8), enquanto criaturas com níveis de classe de PdJ usam conjuntos de elite (15, 14, 13, 12, 10, 8); os modificadores de valores de atributo são listados no final da descrição.

BBA/ BMC/ DMC: Estes valores dizem o ataque base da criatura, seu Bônus de Manobra de Combate, e seu valor de Defesa de Manobra de Combate.

Talentos: Os talentos da criatura são listados aqui. Um talento bônus é indicado por um "B" sobrescrito.

Perícias: As perícias da criatura são listadas aqui. Os modificadores raciais para as perícias são indicados no final deste parágrafo.

Idiomas: Os idiomas falados pela criatura são listados aqui. Para criaturas incomuns, você pode trocar os idiomas listados por outros. Uma criatura com valor de Inteligência acima do normal recebe idiomas adicionais.

QE: Quaisquer qualidades especiais possuídas pela criatura.

Meio Ambiente: As regiões e climas onde a criatura é encontrada serão listados aqui. Muitas vezes, serão apresentadas faixas de abrangência mais amplas do que os ícones que aparecem no topo do bloco de estatísticas. Neste caso, o ícone indica o terreno preferido da criatura.

Organização: Este item lista como a criatura se organiza, incluindo as quantidades, que variam conforme o caso.

Tesouro: O exato valor do tesouro da criatura depende se você está executando um jogo de progressão lenta, média ou rápida, como resumido na Tabela 12-5 na página 399 do *Livro Básico* do *Pathfinder RPG*. Quando a criatura carrega itens mágicos específicos, assume-se o jogo como médio – se estiver num jogo rápido ou lento, você deve ajustar o equipamento do monstro conforme o caso. Tesouro "Padrão" indica que o valor total do tesouro é de um ND igual à média dos níveis do grupo, como listado na tabela 12-5 na página 399 do *Livro Básico* do *Pathfinder RPG*. Tesouro "Duplo" ou "Triplo" indica que a criatura tem o dobro ou o triplo do seu valor padrão. "Incidental" indica que a criatura tem metade do seu valor padrão, e somente dentro dos limites de sua toca. "Nenhum" indica que a criatura não carrega tesouro (isto é típico de criaturas sem inteligência, que não possuem tocas, embora elas costumem proteger outros tesouros de valores diversos). "Equipamento de PdM" indica que o monstro tem um tesouro normal para um PdM de um nível igual ao ND do monstro (veja a página 454 do *Livro Básico* do *Pathfinder RPG*).

Habilidades Especiais: Finalmente, quaisquer habilidades especiais únicas da criatura serão detalhadas aqui.

Descrição

Aqui você encontrará informações sobre como o monstro se encaixa no mundo, notas sobre sua ecologia, sociedade e outros conhecimentos e descrições diversas que o ajudarão a soprar vida nessa criatura quando os PdJ a encontrarem. Alguns monstros têm seções adicionais que abordam variações das criaturas, notas de como usar os monstros como PdJ, métodos de construção da criatura e assim por diante.

AASIMAR

Esta mulher de beleza sobrenatural parece humana, mas emana uma estranha sensação de calma e benevolência.

AASIMAR ND ½

XP 200

Clérigo Aasimar 1

NB extraplanar (nativo) Médio

Inic +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Percepção +5

DEFENSIVA

CA 15, toque 10, desprevenido 15 (+5 armadura)

PV 11 (1d8+3)

Fort +4, **Ref** +0, **Von** +5

Resistências ácido 5, frio 5, eletricidade 5

OFENSIVA

Deslocamento 9m (6m com armadura)

Corpo a Corpo maça pesada -1(1d8-1)

À Distância besta leve +0(1d8/19-20)

Ataques Especiais canalizar energia positiva (5/dia, 1d6, CD 12); impedir morte (1d4+1, 6/dia); toque da bondade (6/dia)

Habilidades Similares à Magia (NC 1º)

1/dia – *luz do dia*

Magias Preparadas (NC 1º)

1º – *bênção, comando* (CD 14), *proteção contra o mal*[D]

0 (à vontade) – *detectar magia, estabilizar, orientação*

[D]magia de domínio; **Domínios** Bem, Cura

ESTATÍSTICAS

For 8, **Des** 10, **Con** 14, **Int** 13, **Sab** 17, **Car** 14

BBA +0; **BMC** -1; **DMC** 9

Talentos Afastar Mortos-vivos

Perícias Conhecimento (religião) +5, Cura +7, Diplomacia +8; **Modificadores Raciais** +2 Diplomacia, +2 Percepção

Idiomas celestial, comum, dracônico

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer terrestre

Organização solitário, pares ou grupos (3-6)

Tesouro equipamento de PdM (brunea, maça pesada, besta leve com 10 virotes e outros tesouros)

Os aasimar são humanos cuja ancestralidade conta com uma quantidade significativa de sangue celestial ou de outro extraplanar bondoso. Os aasimar nem sempre são bondosos, mas é uma tendência natural, além de tenderem a seguir crenças bondosas ou integrarem organizações associadas a seres celestiais. A linhagem aasimar pode pular gerações, aparecendo repentinamente num filho de pais aparentemente humanos. Muitas sociedades interpretam o nascimento de um aasimar como um bom presságio. Os aasimar parecem muito com os humanos, exceto por pequenas características físicas que revelam seu legado incomum. As características típicas de um aasimar são os cabelos que brilham como se fossem feitos de metal, tons incomuns de pele e olhos e até mesmo auréolas luminosas douradas.

Personagens Aasimar

Os aasimar são criados com níveis de classe – eles não possuem Dados de Vida raciais. Aasimar têm as seguintes características raciais.

+2 Carisma, +2 Sabedoria: aasimar são intuitivos, confiantes e atraentes.

Deslocamento Normal: aasimar têm deslocamento básico de 9 metros.

Visão no Escuro: aasimar podem enxergar no escuro até uma distância de 18 metros.

Proficiente: aasimar têm um bônus racial de +2 em testes de Diplomacia e Percepção.

Habilidades Similares à Magia: aasimar podem usar *luz do dia* uma vez por dia, como uma habilidade similar à magia (com nível de conjurador igual ao seu nível de classe).

Idiomas: aasimar começam o jogo falando os idiomas comum e celestial. Aasimar com uma inteligência alta podem escolher algum dos idiomas adicionais a seguir: dracônico, anão, élfico, gnomo, halfling e silvestre.

Ilustração de Andrew Hou

Abocanhador Matraqueante

Esta horrível massa de olhos, boca e carne amorfa olha para todas as direções, suas incontáveis mandíbulas balbuciam incessantemente.

ABOCANHADOR MATRAQUEANTE ND 5

XP 1.600

N aberração Médio

Inic +3; **Sentidos** visão 360°, visão no escuro 18 m; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 19, toque 13, desprevenido 16 (+3 Des, +6 natural)

PV 46 (4d8+28)

Fort +8, **Ref** +4, **Von** +5

Habilidades Defensivas amorfo; **RD** 5/concussão; **Imunidade** acerto crítico, dano de precisão

OFENSIVA

Deslocamento 3 m, nado 6 m

Corpo a Corpo 6 mordidas +7 (1d4 mais atracar)

Ataques Especiais drenar sangue, engolfar (6d4 dano mais 2 de Con, CA 13, PV 4), manipulação de solo, saliva (+6 toque à distância), tagarelar

ESTATÍSTICAS

For 10, **Des** 17, **Con** 24, **Int** 4, **Sab** 13, **Car** 12

BBA +3; **BMC** +3 (+7 agarrando); **DMC** 16 (não pode ser derrubado)

Talentos Acuidade com Armas, Foco em Arma (mordida)

Perícias Natação +8, Percepção +12; **Modificadores Raciais** +4 Percepção

Idiomas aklo

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Amorfo (Ext) O corpo de um abocanhador matraqueante é maleável e sem forma. Ele é imune a dano de precisão (como ataque furtivo) e acertos críticos, e pode se mover através de uma área pequena com 1/4 do espaço sem se espremer ou 1/8 do espaço se espremendo.

Drenar Sangue (Ext) Num teste de agarrar bem-sucedido depois de atracar, diversas bocas da criatura se prendem no alvo. A cada rodada que o agarrar é mantido, cada boca causa 1d4 pontos de dano de mordida e 1 ponto de Constituição é drenado junto com o sangue da vítima.

Engolfar (Ext) Esta habilidade funciona como engolir inteiro, exceto pelas seguintes mudanças. Uma criatura engolfada está presa dentro do corpo do abocanhador matraqueante, onde diversas bocas continuam se alimentando e drenando sangue. Um abocanhador matraqueante só pode engolfar um inimigo de seu tamanho ou menor por vez. Se a criatura engolfada conseguir se libertar (a redução de dano do abocanhador continua a se aplicar para aqueles dentro dele), o abocanhador simplesmente se junta e continua podendo usar o ataque de engolfar.

Manipulação do Solo (Sob) Como uma ação padrão sem limite, um abocanhador matraqueante pode fazer com que a pedra e a terra abaixo de seu corpo se tornem macias e lamacentas. O solo permanece lamacento por 1 minuto após o abocanhador sair do local. Um abocanhador matraqueante pode se deslocar com facilidade por essas áreas, mas outras criaturas as tratam como terreno difícil.

Saliva (Ext) A cada rodada, como ação livre, um abocanhador matraqueante pode cuspir um jato de saliva ácida em um alvo dentro de 9 metros. Caso o ataque seja bem sucedido, o alvo ficará cego durante 1d4 rodadas, a menos que seja bem sucedido em um teste de Fortitude CD 18. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Tagarelar (Sob) Como uma ação livre, um abocanhador matraqueante pode emitir uma cacofonia de sons enlouquecedores. Todas as criaturas além do abocanhador matraqueante dentro de 18 metros devem ser bem-sucedidos num teste de Vontade CD 13 ou ficarão confusos por 1 rodada. Esse é um efeito mental de insanidade. A criatura que for bem sucedida não poderá ser afetada pelo mesmo abocanhador matraqueante por 24 horas. A CD do teste é baseada em Constituição.

Visão 360° (Ext) Um abocanhador matraqueante olha para todas as direções de uma só vez. Ele não pode ser flanqueado.

Abominável, repugnante e faminto – essas são as únicas palavras que descrevem adequadamente um abocanhador matraqueante. Uma besta imunda que espreita nas cavernas subterrâneas, esgotos e pesadelos, abocanhadores não têm importância social, ecológica ou religiosa, além da sua habilidade de levar aqueles que o escutam à loucura. Alguns estudiosos acreditam que o abocanhador matraqueante é uma variação menor do perigoso shoggoth, enquanto outros teorizam que eles são a punição de um ser mais poderoso ou divindade infligida àqueles que a tenham ofendido.

Ilustração por Matt Dixon

ABOLETE

Quatro longos tentáculos chicoteiam dos flancos desta criatura similar a um peixe com três olhos, seu corpo verde cintila com uma gosma pegajosa e transparente.

ABOLETE **ND 7**

XP 3.200
OM aberração (aquático) Enorme
Inic +5; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +14
Aura nuvem de muco (1,5 m)

DEFENSIVA

CA 20, toque 9, desprevenido 19;
(+1 Des, +11 natural, -2 tamanho)
PV 84 (8d8+48)
Fort +8, **Ref** +5, **Von** +11

OFENSIVA

Deslocamento 3 m, nado 3 m / 18 m
Corpo a Corpo 4 tentáculos +10 (1d6+5 mais gosma)
Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m
Habilidades Similares à Magia (NC 16°)
À vontade – *imagem persistente* (CD 18), *imagem programada* (CD 19), *miragem arcana* (CD 18), *muralha ilusória* (CD 17), *padrão hipnótico* (CD 15), *projetar imagem* (CD 20), *véu* (CD 19)
3/dia – *dominar monstros* (CD 22)

ESTATÍSTICAS

For 20, **Des** 12, **Con** 22, **Int** 15, **Sab** 17, **Car** 17
BBA +6; **BMC** +13; **DMC** 24 (não pode ser derrubado)
Talentos Foco em Arma (tentáculos), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro
Perícias Artes Mágicas +13, Blefar +11, Conhecimento (qualquer um) +13, Intimidação +14, Natação +24, Percepção +14
Idiomas abolete, aklo, aquan, subterrâneo

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer aquático
Organização solitário, par, bando (3-6) ou cardume (7-19)
Tesouro dobrado

HABILIDADES ESPECIAIS

Gosma (Ext) Uma criatura ferida pelo tentáculo de um abolete deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 20 ou sua pele e carne serão transformados numa membrana transparente e escorregadia por 1d4 rodadas. A nova "carne" da vítima é macia e tenra, reduzindo em 4 o seu valor de Constituição enquanto o efeito durar. Se a carne da criatura não se mantiver úmida, secará rapidamente e a vítima sofrerá 1d12 pontos de dano a cada 10 minutos. *Remover doenças* e efeitos similares podem trazer a criatura ao normal, mas imunidade a doenças não oferece nenhuma proteção a este ataque. A CD do teste é baseada em Constituição.

Nuvem de Muco (Ext) Enquanto estiver submerso, um abolete expele uma nuvem de muco transparente. Todas as criaturas adjacentes devem obter sucesso um teste de Fortitude CD 20 por turno ou perdem a habilidade de respirar ar (mas ganham habilidade de respirar na água) por 3 horas. Um novo contato com a nuvem de muco de um abolete e um novo fracasso no teste estendem os efeitos por mais 3 horas. A CD do teste é baseada em Constituição.

Como indica sua aparência primitiva e hedionda, os aboletes hermafroditas estão entre as formas de vida mais antigas do mundo. Já eram antigas mesmo quando os deuses voltaram seus olhos para o Plano Material, eles sempre existiram à margem das demais formas de vida, como seres mortíferos, alienígenas e gélidos, conspirando interminavelmente. Eles já governaram o mundo com seus vastos impérios e hoje enxergam as outras formas de vida como alimento ou escravos – às vezes, como ambos. Eles desdenham dos deuses e se veem como os mestres da criação. Um abolete tem 7,5 metros de comprimento e pesa cerca de 3,5 toneladas.

Nos recônditos mais escuros do oceano, os aboletes ainda habitam grotescas cidades construídas em estilos nauseantes e ciclópicos. Lá, são servidos por inúmeros escravos capturados em diferentes nações, que respiram tanto ar quanto água, apesar de seus escravos respiradores de ar serem duplamente dominados, por magias e pela necessidade de constante de repor sua capacidade de respirar na água através das secreções de seus mestres aboletes. Frequentemente aboletes são enviados sozinhos como batedores para essas cidades escondidas em busca de novos escravos.

Ilustração de Ben Wootten

Águia

Esta magnífica ave de rapina tem penas escuras em todo o seu corpo exceto em sua cabeça que é inteira branca.

Águia **ND ½**

XP 200

N animal Pequeno

Inic +2; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +10

Defensiva

CA 14, toque 13, desprevenido 12 (+ 2 Des, +1 natural, +1 tamanho)

PV 5 (1d8+1)

Fort +3, **Ref** +4, **Von** +2

Ofensiva

Deslocamento 3 m, voo 24 m (mediano)

Corpo a Corpo 2 unhas +3 (1d4), mordida +3 (1d4)

Estatísticas

For 10, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 7

BBA +0; **BMC** -1; **DMC** 11

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Percepção +10, Voo +8; **Modificadores Raciais:** +8 Percepção

Ecologia

Meio Ambiente montanhas temperadas

Organização solitário ou par

Tesouro nenhum

Entre os mais majestosos dos predadores, estas aves de rapina pescam peixes dos córregos e lagos, mergulham para pegar roedores e pequenos mamíferos nas pradarias alpinas, e são conhecidas por tirar jovens cabras da montanha da suposta segurança de seus penhascos.

Estas criaturas, assim como todas as aves de rapina têm garras poderosas e bicos afiados em forma de gancho, perfeitos para rasgar carne. Sua visão aprimorada permite que percebam presas a grandes distâncias, e costumam caçar fazendo grandes padrões circulares muito acima do solo.

As águias geralmente constroem seus enormes ninhos no topo de árvores altas ou entre as rochas escarpadas de penhascos íngremes. Durante sua época de reprodução, uma águia põe dois ovos, mas geralmente somente um filhote sobrevive, pois o mais forte dos dois habitualmente mata e come o mais fraco.

As águias costumam pesar entre 4 e 8 quilos, com uma envergadura de asas maior que 2,1 metros, dependendo da espécie.

Águia Gigante

As penas imensas desta águia são douradas e brilham na luz. Seu bico afiado e suas garras curvas são amarelo escuro.

Águia Gigante **ND 3**

XP 800

NB besta mágica Grande

Inic +3; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +15

Defensiva

CA 15, toque 12, desprevenido 12 (+ 3 Des, +3 natural, -1 tamanho)

PV 26 (4d10+4)

Fort +5, **Ref** +7, **Von** +3

Ofensiva

Deslocamento 3 m, voo 24 m (mediano)

Corpo a Corpo 2 garras +7 (1d8+4), mordida+7 (1d6+4)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Estatísticas

For 18, **Des** 17, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 15, **Car** 11

BBA +4; **BMC** +9; **DMC** 22

Talentos Investida Aérea, Prontidão

Perícias Percepção +15, Sentir Motivação +4, Voo +8; **Modificadores Raciais:** +4 Percepção

Idiomas auran (não pode falar)

Ecologia

Meio Ambiente montanhas temperadas

Organização solitário, par ou ninho (3-12)

Tesouro nenhum

Uma típica águia gigante mede cerca de 4,5 metros de altura, tem até 9 metros de envergadura de asas, e lembra muito suas primas menores em todos os sentidos, exceto pelo tamanho. Ela pesa 250 quilos.

Águias gigantes são muito mais do que animais – elas possuem um intelecto sobrenatural e veem a si próprias como guardiãs e protetoras de seus territórios montanhosos. Elas criam amizades duradouras com aqueles que respeitam a elas e a seus territórios no topo das montanhas.

Ilustração de Dean Spencer

ANIMAL DE REBANHO, AUROQUE

Este boi grande e chifrudo tem o couro preto e sujo e um temperamento agressivo. Seus chifres são compridos e afiados.

AUROQUE **ND 2**

XP 600

N animal Grande

Inic +0; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +9

DEFENSIVA

CA 13, toque 9, desprevenido 13 (+4 natural, -1 tamanho)

PV 22 (3d8+9)

Fort +6, **Ref** +3, **Von** +1;

OFENSIVA

Deslocamento 12 m;

Corpo a Corpo lacerar +7 (1d8+9)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais debandada, atropelar (2d6+9, CD 17)

ESTATÍSTICAS

For 23, **Des** 10, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 4

BBA +2; **BMC** +9; **DMC** 19 (23 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Tolerância

Perícias Percepção +9;

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies temperadas

Organização solitário, par ou rebanho (3–30)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Debandada (Ext) Uma debandada ocorre se três ou mais criaturas com debandada fazem um ataque de atropelar enquanto estiverem adjacentes um ao outro. Durante a debandada, as criaturas podem atropelar inimigos do seu tamanho ou menores, e a CD do teste de atropelar aumenta em +2.

Os auroque são grandes animais de rebanho similares ao gado domesticado.

Companheiros Auroque

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 12 m; **CA** +1 armadura natural; **Ataque** lacerar (1d6); **Atributos** For 14, Des 12, Con 12, Int 2, Sab 11, Car 4; **QE** visão na penumbra, faro.

Progressão 7º Nível: Tamanho Grande; CA +3 armadura natural; **Ataque** lacerar (1d8); **Atributos** For +8, Des –2, Con +4; **QE** debandada, atropelar.

ANIMAL DE REBANHO, BISÃO

Esta criatura tem pequenos chifres apontados para cima, uma capa de pelagem desgrenhada, e uma corcunda grande em seus ombros.

BISÃO **ND 2**

XP 1.200

N animal Grande

Inic +0; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 17, toque 9, desprevenido 17 (+8 natural, -1 tamanho)

PV 42 (5d8+20)

Fort + 8, **Ref** +4, **Von** +1;

OFENSIVA

Deslocamento 12 m;

Corpo a Corpo lacerar +10 (2d6+12)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais debandada (veja o auroque), atropelar (2d6+12, CD20)

ESTATÍSTICAS

For 27, **Des** 10, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 4

BBA +3; **BMC** +12; **DMC** 22 (26 contra derrubar)

Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Tolerância

Perícias Percepção +8

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies temperadas ou frias

Organização solitário, par ou rebanho (3–30)

Tesouro nenhum

O bisão é o maior dos animais de rebanho. Ele pode crescer até mais de 3,60 metros de comprimento e até 2,10 metros de altura até seu ombro. Um bisão médio pesa 1.100 quilos. As estatísticas do bisão podem ser usadas para a maioria dos animais de rebanho maiores, assim como o búfalo. O bisão se assusta muito mais facilmente que seus primos domesticados e é muito mais agressivo quando está protegendo o rebanho ou seus filhotes. Bois adultos são extremamente competitivos na temporada de acasalamento, e podem até mesmo matar um ao outro disputando fêmeas em particular. Após a temporada de acasalamento, os rebanhos de bisões tendem a se separar em grupos menores na preparação para a chegada dos novos bezerros.

Companheiros bisões são idênticos aos companheiros animais auroques.

Ilustração de Tyler Walpole

Anjo

Os anjos são uma raça de celestiais que vivem nos planos exteriores de alinhamento bondoso.

Os anjos podem pertencer a qualquer alinhamento bondoso. Os anjos ordeiros descem do Céu, anjos neutros do Nirvana, e anjos caóticos do Elísio, entretanto, a maioria serve a divindades bondosas e chama o reino de seu mestre de lar. A maioria dos mortais acredita que os anjos nunca mentem, trapaceiam ou roubam, que são impecavelmente honrosos em todas as suas relações e que são os seres mais confiáveis e diplomáticos de todos os celestiais; embora geralmente seja verdade, existem exceções, especialmente para aqueles anjos que servem a deuses trapaceiros de alinhamento bondoso e outras entidades caóticas.

Os anjos originais e mais poderosos precedem às raças mortais. Eles estiveram entre as primeiras criações dos deuses bondosos, os que sobreviveram até os dias de hoje estão entre as mais poderosas criaturas que existem no multiverso depois dos deuses. Embora novos anjos ainda sejam criados periodicamente pelos deuses, os anjos mais modernos já foram mortais bondosos um dia, suas almas alcançaram algo maior quando atingiram seu destino nos planos. Normalmente, a forma verdadeira de um anjo é uma reminiscência da sua existência mortal, mais alta, brilhante e poderosa. O relacionamento entre as almas mortais bondosas e os anjos é de senso comum, muitas religiões mortais acreditam que todos os membros que estejam com a sua fé em dia se tornam anjos de algum tipo após sua morte. Outros confundem a questão, misturando mortais famosos (como os santos e os mártires) com anjos preexistentes que têm nomes similares, ou insinuando que anjos tomam forma humana para realizar grandes feitos como mortais e depois voltam aos céus quando terminam suas obrigações.

Todos os anjos são abençoados com beleza extraordinária, embora suas aparências reais variem muito. Sua habilidade natural de mudança de forma permite que eles aparentem mortais masculinos e femininos, dependendo de sua preferência pessoal ou da vontade de sua divindade. Como são criaturas espirituais dotadas de forma física, ao contrário das criaturas de carne nascidas de outras criaturas, seu gênero é mutável; alguns anjos sempre usam uma forma masculina, outros são estritamente femininos, mas existem aqueles que usam tanto uma como outra, ou que preferem formas andróginas ou assexuadas.

Tecnicamente, a palavra "anjo" se refere a diversos tipos de anjos humanoides – solares, planetários e devas (dos quais o Deva Astral é o mais comum; mas existem outros tipos também) – embora muitos mortais usem o termo livremente e apliquem para qualquer celestial, não importa se é um anjo, um guardião arconte, um azata feérico, um agathion ferino, ou qualquer outra criatura dos planos bondosos. Os anjos não levam isso como uma afronta, uma vez que eles têm coisas mais importantes para lidar do que a mera nomenclatura mortal.

Anjos falam celestial, dracônico e infernal, embora possam se comunicar com quase qualquer criatura por causa da sua habilidade de discurso autêntico. Todos os anjos trazem uma série de características semelhantes, detalhadas na página 310 deste livro. A maioria deles também têm poderes adicionais além dessas características, dependendo da função que lhes foi atribuída pela sua divindade. Por exemplo, um guardião angelical de vulcões pode ter o subtipo fogo, o protetor de uma cidade submersa pode ser aquático, anfíbio e capaz de usar suas asas para nadar.

Anjos Caídos

Muitas religiões incluem histórias de anjos se rebelando contra um criador ou se corrompendo ao mal. Infelizmente, isto é realmente possível, embora felizmente seja raro e somente os anjos mais orgulhosos e donos de vontade mais fraca sucumbam a tal destino. Os anjos caídos são exilados dos planos bondosos, caçados por seus antigos irmãos e também se tornam alvos fáceis para demônios. Os caídos perdem um pouco de graça e luz de seu parentesco imaculado, embora seja dito que muitos deles ainda sejam tragicamente lindos. É ainda mais raro que os anjos caídos sejam fortes e inteligentes o suficiente para se unirem às legiões do Inferno e estes, muitas vezes, são transformados em algum tipo de diabo ou demônio do Abismo, construindo seu covil neste reino horrível e servindo a um dos demônios maiores.

Coros Angelicais

Considerando que existem contrapartes malignas e cruéis para todas as outras raças bondosas, as legiões demoníacas não possuem uma analogia clara diante da raça dos anjos. Muitos estudiosos têm debatido as razões para essa estranha falta de simetria entre os extraplanares bondosos e malignos, apesar da maioria ter passado a acreditar que isto é apenas um exemplo do inerente do bem em manter o bem comum acima de quaisquer tendências específicas, a verdadeira razão nunca será descoberta.

Uma vez que os anjos podem ser de qualquer alinhamento bondoso, eles representam as necessidades e os desejos de todas as três principais raças extraplanares bondosas. Enquanto alguns anjos dedicam suas energias para as três, a maioria tem sua favorita entre as raças em consonância com a tendência do anjo em questão. Embora suas verdadeiras formas nunca variem de tendência, os anjos costumam usar sua habilidade de mudança de forma para se parecerem com um arconte, agathion ou azata, de acordo com o que a situação e a personalidade do anjo exigirem.

Os anjos estão subdivididos em sua própria hierarquia específica conhecida como a Tríade de Coros. A maior parte das raças dos anjos é constituída de devas – estes são os anjos mais comuns e existem numerosas especialidades diferentes, o deva astral aqui apresentado é apenas o mais conhecido. Devas do terceiro coro têm duas asas. O segundo coro compreende apenas os planetários de quatro asas, enquanto os governantes da raça angelical são os solares de seis asas. Estes são os mais poderosos de todos os anjos, e os mais poderosos entre eles poderia entrar em conflito direto contra a vontade de um semideus, se a situação exigir.

ANJO, DEVA ASTRAL

Este ser alto e humanoide tem longas asas cobertas de penas e brilha gentilmente, o que dificulta olhá-lo diretamente.

DEVA ASTRAL **ND 14**

XP 38.400

NB extraplanar (anjo, bondoso, extraplanar) Médio

Inic +8; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +26

Aura aura protetora

DEFENSIVA

CA 29, toque 14, desprevenido 25 (+4 Des, +15 natural; +4 deflexão contra o mal)

PV 172 (15d10+90)

Fort +16, **Ref** +13, **Von** +11; +4 contra veneno, +4 resistência contra o mal

Habilidades Defensivas esquiva sobrenatural; **RD** 10/mal; **Imunidades** ácido, frio, petrificação; **Resistências** eletricidade 10, fogo 10; **RM** 25

OFENSIVA

Deslocamento 15 m, voo 30 m (bom)

Corpo a Corpo martelo de guerra disruptor +2 +26/+21/+16 (1d8+14/×3 e atordoamento) ou pancada +23 (1d8+12)

Habilidades Similares à Magia (NC 13º)

À vontade – *aura sagrada* (CD 24), *auxílio, chama contínua, detectar o mal, discernir mentiras* (CD 20), *dissipar magia, dissipar o mal* (CD 21), *invisibilidade* (pessoal), *palavra sagrada* (CD 23), *punição sagrada* (CD 20), *remover doenças, remover maldição, remover medo, viagem planar* (CD 23)

7/dia – *curar ferimentos leves, ver o invisível*

1/dia – *barreira de lâminas* (CD 22), *cura plena*

ESTATÍSTICAS

For 26, **Des** 19, **Con** 21, **Int** 18, **Sab** 18, **Car** 23

BBA +15; **BMC** +23; **DMC** 37

Talentos Ataque Poderoso, Foco em Arma (martelo de guerra), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Trespassar, Vitalidade, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +22, Conhecimento (planos) +22, Conhecimento (religião) +19, Diplomacia +24, Furtividade +22, Intimidação +24, Ofício (qualquer um) +22, Percepção +26, Sentir Motivação +26, Voo +26

Idiomas celestial, dracônico, infernal; discurso autêntico

QE alterar forma (alterar-se)

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer plano de tendência bondosa

Organização solitário, par ou pelotão (3-6)

Tesouro dobrado (martelo de guerra disruptor +2)

HABILIDADES ESPECIAIS

Atordoamento (Sob) Se um deva astral atingir um oponente duas vezes na mesma rodada com seu martelo de guerra, esta criatura deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 25 ou ficará atordoada por 1d6 rodadas. A CD do teste é baseada em Força.

Esquiva Sobrenatural **(Ext)** Esta habilidade funciona de forma idêntica à dos ladinos. Caso o deva receba esquiva sobrenatural como habilidade de classe, ele adquire esquiva sobrenatural aprimorada.

Os devas astrais são os mensageiros dos deuses do bem. Eles cuidam dos viajantes planares e apadrinham mortais poderosos, incentivando-os a lutar por boas causas. Um deva astral típico é parecido com um humano, exceto por suas asas, embora alguns pareçam com outras raças humanoides e alguns poucos apresentam formas até mais inusitadas. Um deva astral tem cerca de 2,5 metros de altura e pesa 125 Kg.

Normalmente, os devas astrais são criados pelas divindades usando as almas dos mortais bondosos, entretanto algumas almas se transformam espontaneamente em devas astrais sem a intervenção de uma divindade específica. Suas habilidades e perícias fazem deles excelentes batedores e agentes de elite para os exércitos celestiais. Eles costumam carregar pergaminhos longos e flutuantes onde estão escritos os mandamentos e julgamentos dos deuses. Os pergaminhos de um deva astral normalmente contêm pedaços de profecias e grandes eventos que ainda estão por vir, e por conta disso, seu conteúdo é protegido ferozmente pelos anjos, que não deixam ninguém, nem mesmo outros devas astrais, examiná-los.

Ilustração de Alex Shim

ANJO, PLANETÁRIO

Musculoso, careca e muito alto, este humanoide tem a pele esmeralda e dois pares de asas brilhantes cobertas de penas brancas e macias.

PLANETÁRIO **ND 16**

XP **76.800**

NB extraplanar (anjo, bondoso, extraplanar) Grande

Inic +8; **Sentidos** *detectar armadilhas, detectar o mal*, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, *visão da verdade*; Percepção +27

Aura aura protetora

DEFENSIVA

CA 32, toque 13, desprevenido 28 (+4 Des, +19 natural, -1 tamanho; +4 deflexão contra o mal)

PV 229 (17d10+136); regeneração 10 (armas e efeitos malignos)

Fort +19, **Ref** +11, **Von** +19; +4 contra veneno, +4 resistência contra mal, **RD** 10/mal; **Imunidades** ácido, frio, petrificação; **Resistências** eletricidade 10, fogo 10; **RM** 27

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 27 m (bom)

Corpo a Corpo *espada grande sagrada* +3 +27/+22/+17 (3d6+15/19–20) ou pancada +24 (2d8+12)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Habilidades **Similares à Magia** (NC 16º)

Sempre ativo – *detectar armadilhas, detectar o mal, discernir mentiras* (CD 20), *visão da verdade*

À vontade – *chama contínua, dissipar magia, falar com os mortos* (CD 20), *invisibilidade* (pessoal), *punição sagrada* (CD 21), *remover doença, remover maldição, remover medo* (CD 18), *restauração menor*

3/dia – *barreira de lâminas* (CD 21), *coluna de chamas* (CD 22), *ondas de fadiga, palavra de poder atordoar, reviver os mortos*

1/dia – *encantar monstros em massa* (CD 25), *onda de exaustão, restauração maior, terremoto* (CD 25)

Magias Preparadas (NC 16º)

8º – *tempestade de fogo* (CD 25), *terremoto* (CD 25)

7º – *palavra sagrada* (CD 24), *regeneração* (2)

6º – *banimento* (CD 23), *cura plena, curar ferimentos moderados em massa* (CD 23), *dissipar magia maior*

5º – *dissipar o mal* (2, CD 22), *força dos justos, quebrar encantamento, viagem planar* (CD 22)

4º – *convocar criaturas IV, expulsão* (CD 21), *neutralizar veneno* (CD 21), *proteção contra a morte*

3º – *convocar criaturas III, curar ferimentos graves* (2), *luz do dia, muralha de vento, purgar invisibilidade*

2º – *curar ferimentos moderados* (2), *esplendor da águia, imbuir tendência* (2), *vigor do urso* (2)

1º – *bênção* (2), *curar ferimentos leves* (4), *escudo da fé*

0 (à vontade) – *detectar magia, estabilizar, purificar alimentos, virtude*

ESTATÍSTICAS

For 27, **Des** 19, **Con** 24, **Int** 22, **Sab** 25, **Car** 24

BBA +17; **BMC** +26; **DMC** 40

Talentos Ataque Poderoso, Fender Aprimorado, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos Rápidos, Trespassar, Vitalidade, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +24, Conhecimento (história) +23, Conhecimento (planos) +26, Conhecimento (religião) +26, Cura +24, Diplomacia +27, Furtividade +20, Intimidação +27, Ofício (Qualquer um) +26, Percepção +27, Sentir Motivação +27, Voo +26

Idiomas celestial, dracônico, infernal; discurso autêntico

QE alterar forma (alterar-se)

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer plano de tendência bondosa

Organização solitário ou par

Tesouro dobrado (*espada grande sagrada* +3)

HABILIDADES ESPECIAIS

Magias Os planetários conjuram magias divinas como clérigos de 16º nível. Eles não ganham acesso aos Domínios ou outras habilidades de clérigo.

Os planetários são os generais dos exércitos celestiais. Um planetário tem 3 m de altura e pesa 250 kg. Eles se concentram no combate e destruição do mal. Embora compreenda a diplomacia, um planetário prefere liderar uma investida contra um exército de demônios ao invés de negociar a paz.

Ilustração de Andrew Hou

ANJO, SOLAR

Este humanoide altaneiro tem olhos brilhantes cor de topázio, pele metálica e três pares de asas brancas.

SOLAR **ND 23**

XP 819.200

NB extraplanar (anjo, bondoso, extraplanar) Grande

Inic +9; **Sentidos** *detectar armadilhas*, detectar o mal, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, *visão da verdade*; Percepção +33

Aura aura protetora

DEFENSIVA

CA 44, toque 11, desprevenido 42 (+14 armadura; +1 Des, +1 Esquiva, +19 natural, -1 tamanho; +4 deflexão contra mal)

PV 363 (22d10+242); regeneração 15 (artefatos, efeitos e magias malignas)

Fort +25, **Ref** +14, **Von** +23; +4 contra veneno, +4 resistência contra mal

RD 15/épico e mal; **Imunidade** ácido, frio, petrificação; **Resistências** eletricidade 10, fogo 10; RM 34

OFENSIVA

Deslocamento 15 m, voo 45 m (bom); de armadura 10,5 m, voo 30 m (perfeito)

Corpo a Corpo *espada grande dançarina* +5 +35/+30/+25/+20 (3d6+18) ou pancada +30 (2d8+13)

À distância arco longo composto +5 (+9 bônus de For) +31/+26/+21/+16 (2d6+14 mais flecha mortal)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Habilidades Similares à Magia (NC 20º)

Sempre ativo – *detectar armadilhas, detectar o mal, discernir mentiras* (CD 21), *visão da verdade*

À vontade – *âncora dimensional, animar objetos, aprisionar* (CD 26), *auxiliar, chama contínua, comunhão, convocar criaturas VII, dissipar magia maior, falar com os mortos* (CD 20), *invisibilidade* (pessoal), *ondas de fadiga, punição sagrada* (CD 21), *remover doença, remover maldição, remover medo, resistir à energia, restauração menor*

3/dia – *barreira de lâminas* (CD 23), *cura plena, encantar monstros em massa* (CD 25), *ondas de exaustão, permanência, ressurreição, terremoto* (CD 25)

1/dia – *desejo, palavra de poder atordoar, palavra de poder cegar, palavra de poder matar, rajada prismática* (CD 24), *restauração maior*

Magias Preparadas (NC 20º)

9º – *cura plena em massa, forma etérea, milagre, tempestade da vingança* (CD 27)

8º – *aura sagrada* (2) (CD 26), *curar ferimentos críticos em massa, tempestade de fogo* (CD 26)

7º – *destruição* (CD 25), *palavra sagrada* (CD 25), *passeio etéreo, regeneração* (2), *sentença* (CD 25)

6º – *banimento* (CD 24), *banquete dos heróis, curar ferimentos moderados em massa, palavra de recordação, pós vida em morte* (CD 24)

5º – *dissipar o mal* (CD 23), *força dos justos, quebrar encantamento, símbolo do sono* (CD 23), *sopro de vida, viagem planar* (CD 23)

4º – *curar ferimentos críticos* (3), *expulsão* (CD 22), *proteção contra a morte, neutralizar veneno* (2)(CD 22)

3º – *círculo mágico contra o mal, curar ferimentos graves, luz do dia, muralha de vento, oração, proteção contra energia, purgar invisibilidade*

2º – *consagrar, curar ferimentos moderados* (2), *esplendor da águia, força do touro, imbuir tendência, vigor do urso*

1º – *bênção* (2), *curar ferimentos leves* (3), *escudo entrópico, escudo da fé, favor divino*

0 (à vontade) – *detectar magia, estabilizar, purificar alimentos, virtude*

ESTATÍSTICAS

For 28, **Des** 20, **Con** 30, **Int** 23, **Sab** 27, **Car** 25

BBA +22; **BMC** +32; **DMC** 47

Talentos Ataque Poderoso, Esquiva, Fender Aprimorado, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Mira Letal, Mobilidade, Reflexos Rápidos, Trespassar, Vitalidade, Vontade de Ferro

Perícias Artes Mágicas +31, Conhecimento (história) +31, Conhecimento (natureza) +31, Conhecimento (planos) +31, Conhecimento (religião) +31, Diplomacia +32, Furtividade +21, Ofício (qualquer um) +31, Percepção +33, Sentir Motivação +33, Sobrevivência +31, Voo +32,

Idiomas celestial, dracônico, infernal; discurso autêntico

QE alterar forma (alterar-se)

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer plano de tendência bondosa

Organização solitário ou par

Tesouro dobrado (armadura completa +5, *espada grande dançarina* +5, arco composto +5, [+9 bônus de For])

HABILIDADES ESPECIAIS

Flecha Mortal (Sob) O arco de um solar não necessita de munição e cria automaticamente uma *flecha mortal* à escolha do solar quando é puxada.

Magias Os solares podem conjurar magias divinas como clérigos de 20º nível. Eles não ganham acesso aos Domínios ou outras habilidades de clérigo.

Os solares são o tipo mais formidável de anjo, comumente servem de braço direito a uma divindade ou defendem causas que beneficiarão um mundo ou plano inteiro. A aparência típica de um solar é muito próxima da humana, embora alguns se assemelhem fisicamente a outras raças humanoides e outros mais raros apresentem formas incomuns. Um solar mede cerca de 3 m de altura e pesa 250 kg, com uma poderosa voz de comando que é impossível de ignorar. A maioria tem a pele prateada ou dourada.

Abençoados com uma gama de poderes mágicos e habilidades de conjuração equiparáveis aos mais poderosos clérigos, os solares são oponentes poderosos capazes de exterminar os piores males com as próprias mãos. Eles são os mais formidáveis rastreadores dentre os celestiais, dos quais os mais habilidosos são conhecidos por serem capazes de identificar a passagem de um demônio voando pelo Plano Astral depois de dias do ocorrido. Alguns assumem o disfarce de exterminadores

de monstros e caçam demônios e mortos-vivos poderosos como devoradores, bruxas da noite, sombras noturnas, e senhores das profundezas, fazem até incursões nos planos malignos e no Plano da Energia Negativa para destruir essas criaturas na sua origem antes que possam causar algum mal aos mortais. Alguns solares muito antigos tiveram sucesso nesta tarefa e carregam alcunhas por terem dizimado um determinado tipo de criatura que agora se encontra extinta devido às suas ações.

Solares aceitam o papel de guardiões, normalmente dos conceitos fundamentais do sobrenatural ou de objetos ou criaturas de grande importância. Num determinado mundo, é um grupo de solares que patrulha os fluxos solares, alertas para qualquer tentativa das raças malignas, como os drow, de esvaziar a luz e trazer a escuridão eterna. Em outro, sete solares vigiam sete correntes místicas mantendo deuses malignos confinados dentro de um semiplano-prisão. Em outro ainda, um solar com uma espada flamejante mantém vigília sobre o paraíso mortal original, onde nenhuma criatura pode entrar.

Em mundos onde os deuses não podem tomar forma física, são enviados solares para serem seus profetas e gurus (muitas vezes se passando por mortais), estabelecendo as bases para cultos que crescem até se tornarem grandes religiões. Da mesma forma, em mundos oprimidos pelo mal, solares são os sacerdotes secretos que trazem esperança aos subjugados. Em alguns casos, se permitem ser martirizados até que sua essência sagrada possa explodir para ser plantada e crescer nos corações de grandes aspirantes a heróis.

Embora não sejam deuses, o poder dos solares é similar ao de semideuses e eles geralmente exercem o papel de conselheiros para as deidades mais jovens e fracas. Em alguns cultos politeístas, os mortais veneram um ou mais solares como uma espécie de representações ou aspectos das verdadeiras divindades – nunca sem a aprovação da deidade – ou consideram que os solares são descendentes, consortes, amantes ou casados com as verdadeiras deidades (o que pode até ser, depende da deidade).

Ao contrário dos outros anjos, a maioria dos solares é criada de uma amálgama entre almas bondosas e pura energia divina para servir diretamente aos deuses, mas é cada vez maior o número desses poderosos anjos que são "promovidos" para solares, a partir de criaturas menores como os planetários ou devas. Poucas e raras almas, bondosas e poderosas, ascendem diretamente ao status de solar. Os solares mais antigos datam de antes da mortalidade e estão entre as primeiras criações dos deuses. Estes estranhos solares são a epítome de sua espécie e mantêm poucas interações diretas com os mortais, focando na proteção ou destruição de conceitos abstratos como a gravidade, anti-matéria, entropia e o mal primordial.

Os solares que passam muito tempo no plano material, especialmente aqueles disfarçados de mortais, costumam ser a origem dos meio-celestiais ou das linhagens de sangue aasimar em famílias mortais, tanto devido aos seus galanteios românticos quanto simplesmente à proximidade dos mortais com sua energia celestial. Descendentes são raros e, quando acontecem, é sempre a mãe mortal que fica com a criança – embora os solares possam surgir de ambos os sexos, os deuses não lhes garantem capacidade para gestação ou maternidade. Na realidade, esta é a verdade fundamental que costuma mover um solar a procurar um amante mortal. Como gerar uma criança com um mortal costuma ser reprovado por outros solares, um pai solar raramente interfere diretamente no destino de sua amante ou filho, de modo a evitar trazer vergonha sobre si ou suas responsabilidades. Ainda assim, os solares continuam vigiando sua prole de longe e, em tempos de perigo, podem até ser enviados para interceder e ajudar um de seus filhos em risco, embora de maneiras sutis e misteriosas.

Todos os anjos respeitam o poder e a sabedoria dos solares e embora estes poderosíssimos anjos geralmente trabalhem sozinhos, ás vezes acabam comandando exércitos numerosos liderados pelos planetários e atuando como os grandes marechais de campo em incursões massivas contra as Legiões do Inferno ou Hordas do Abismo.

Ilustração de Andrew Hou

ANKHEG

Este monstro escavador parece um inseto e tilinta sobre seis patas, salivando uma gosma verde tóxica de suas mandíbulas matraqueantes.

ANKHEG **ND 3**

XP 800

N besta mágica Grande

Inic +0; **Sentidos** sentido sísmico 18 m, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 16, toque 9, desprevenido 16 (+7 natural, –1 tamanho)

PV 28 (3d10+12)

Fort +6, **Ref** +3, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escavação 6 m

Corpo a Corpo mordida +5 (2d6+4 mais 1d4 ácido e atracar)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais cuspir ácido

ESTATÍSTICAS

For 16, **Des** 10, **Con** 17, **Int** 1, **Sab** 13, **Car** 6

BBA +3; **BMC** +7 (+11 agarrar); **DMC** 17 (25 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Vitalidade

Perícias Escalar +8, Percepção +8

ECOLOGIA

Meio Ambiente temperado ou planícies quentes

Organização Solitário, par, ou ninhada (3–6)

Tesouro incidental

HABILIDADES ESPECIAIS

Cuspir Ácido (Ext) Uma vez a cada 6 horas, um ankheg pode cuspir uma linha de ácido de 9m. As vítimas atingidas por este ácido sofrem 4d4 pontos de dano ácido (Reflexos CD 14 para sofrerem apenas metade). Depois que usa este ataque, ele deve esperar 6 horas para usá-lo novamente. Consequentemente, durante este período, seu ataque mordida não causa nenhum dano ácido adicional. Como resultado, um ankheg não usa esta habilidade a não ser que esteja desesperado ou nervoso, geralmente cospe ácido apenas depois de ter seus PV reduzidos a menos da metade ou quando não foi bem sucedido em atracar um oponente. O teste de resistência é baseado em Constituição.

Os ankheg são uma praga muito comum nas áreas rurais do mundo. Estes monstros escavadores do tamanho de cavalos geralmente evitam áreas densamente povoadas, como cidades, mas sua predileção por carne animal e humanoide garante que eles não adentrem os ermos profundos. Seu habitat preferido são as fazendas rurais, pois o solo arado dessas regiões facilita a escavação. Rumores falam de ankheg maiores, que habitam os desertos afastados – tais criaturas provavelmente se alimentam de escorpiões gigantes e camelos, mas raramente entram em contato com a civilização devido à sua localização remota (um ankheg do deserto é um ankheg avançado Enorme). Em combate, um ankheg prefere atacar com sua mordida. Contra múltiplos inimigos, um ankheg geralmente agarra um dos alvos disponíveis e depois tenta recuar para ficar a salvo, escavando para dentro do solo. Uma vítima carregada para o subsolo pode ter dificuldades para respirar (um ankheg também precisa respirar, de modo que seus túneis são relativamente porosos), mas muitas vezes é comida viva antes que seus aliados possam resgatá-la.

Os ankheg cavam com suas patas e mandíbulas, movendo-se a uma velocidade assustadora debaixo da terra arada, areia, cascalho e outros tipos de solo semelhantes – eles não podem cavar através de rocha sólida. Enquanto escavam, os ankheg podem construir túneis permanentes parando frequentemente para recobrir as paredes com uma secreção menos cáustica que sai de suas bocas. Se um ankheg escolhe fazer um túnel permanente enquanto está escavando, ele se move com metade de seu deslocamento. Um túnel típico de ankheg possui 3 metros de altura e largura, numa transversal rusticamente circular e com 18 a 46 metros de comprimento ([1d10 + 5] × 10). Colônias de ankheg costumam partilhar território e criam redes intrincadas de túneis debaixo do solo rural, às vezes resultando em sumidouros onde muitos deles escavam ao mesmo tempo.

Apesar dos ankheg lembrarem imensos insetos, eles na verdade são muito mais inteligentes que artrópodes comuns e, com um pouco de tempo, um treinador talentoso pode até adestrá-los para servirem como montarias ou animais de carga.

O fato é que mesmo os ankheg "domesticados" estão propensos a espirrar ácido quando estão assustados ou surpresos, o que os torna pouco seguros para a maioria das regiões densamente povoadas, embora para as raças mais selvagens, como os hobgoblins, trogloditas e particularmente os orcs, os ankheg sejam populares como guardiões e até como animais de estimação.

Ilustração de Matt Cavotta

Aparição

Esta criatura fantasmagórica é um pouco mais que uma forma sombria com dois pontos de luz brilhantes no lugar dos olhos.

APARIÇÃO **ND 5**

XP 1.600

OM morto-vivo (incorpóreo) Médio

Inic +7; **Sentidos** sentido vital, visão no escuro 18 m; Percepção +10

Aura aura antinatural (9 m)

DEFENSIVA

CA 18, toque 18, desprevenido 14 (+5 deflexão, +3 Des)

PV 47 (5d8+25)

Fort +6, **Ref** +4, **Von** +6

Habilidades Defensivas incorpóreo, resistência a canalizar +2; **Imunidade** características de morto-vivo

Fraquezas impotência à luz solar

OFENSIVA

Deslocamento voo 18 m (bom)

Corpo a Corpo toque incorpóreo +6 (1d6de energia negativa mais 1d6 de dreno na Con)

Ataques Especiais criar prole

ESTATÍSTICAS

For –, **Des** 16, **Con** –, **Int** 14, **Sab** 14, **Car** 21

BBA +3; **BMC** +6; **DMC** 21

Talentos Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos em Combate

Perícias Conhecimento (planos) +7, Diplomacia +10, Furtividade +11, Intimidação +13, Percepção +10, Sentir Motivação +10, Voo +7;

Idiomas comum, infernal

ECOLOGIA

Meio Ambiente Qualquer

Organização solitário, par, gangue (3 – 6) ou bando (7 – 12)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Aura Antinatural (Sob) Os animais não se aproximam voluntariamente a menos de 9 metros de uma aparição, a menos que seu dono seja bem sucedido em um teste de Adestrar Animais, Cavalgar, ou empatia selvagem CD 25.

Criar Prole (Sob) Um humanoide morto por uma aparição se torna uma aparição em 1d4 rodadas. Esta prole é menos poderosa que as aparições típicas, e sofre uma penalidade de –2 em todas as jogadas de d20 e testes, recebe –2 PV por DV, e drena somente 1d2 pontos de Constituição em um toque. As proles estão sob o comando da aparição que as criou até a sua morte, momento em que elas perdem as suas penalidades de prole e se tornam aparições com vontade própria. Elas não possuem quaisquer habilidades que tinham em vida.

Dreno de Constituição (Sob) As criaturas atingidas por um ataque de toque de uma aparição devem ser bem sucedidas em um teste de Fortitude CD 17 ou recebem 1d6 pontos de dreno na Constituição. Em cada ataque bem-sucedido, a aparição recebe 5 Pontos de Vida temporários. A CD do teste é baseada em Carisma.

Impotência à Luz Solar (Ext) Uma aparição exposta à luz solar não pode atacar e fica zonza.

Sentido Vital (Sob) Uma aparição percebe e localiza criaturas vivas dentro de 18 metros, exatamente como se possuísse a habilidade percepção às cegas.

As aparições são criaturas mortas-vivas nascidas do mal e da escuridão. Elas odeiam a luz e coisas vivas, uma vez que perderam muito de sua conexão com suas vidas anteriores.

Aparição Pavorosa

Uma aparição que vive por tempo suficiente e se alimenta o bastante de força vital sofre uma transformação profana, se tornando uma criatura conhecida como aparição pavorosa. Isto faz com que a aparição aumente em tamanho e força, e que cause 2d6 pontos de dano de energia negativa e 1d8 de dreno na Constituição com seu toque corpóreo. Uma aparição pavorosa pode ser criada com a aplicação dos modelos evoluído e gigante, ou aumentando uma aparição básica para um morto-vivo grande de 16 DV.

Ilustração por Imaginary Friends

ARANHA GIGANTE

Uma aranha com o tamanho de um homem rasteja silenciosamente dos confins da sua teia em forma de funil.

ARANHA GIGANTE ND 1

XP 400

N inseto Médio

Inic +3; **Sentidos** sentido sísmico 18 m, visão no escuro 18 m; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 14, toque 13, desprevenido 11 (+3 Des, +1 natural)

PV 16 (3d8+3)

Fort +4, **Ref** +4, **Von** +1

Imunidade efeito de ação mental

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

Corpo a Corpo mordida +2 (1d6 mais veneno)

Ataques Especiais teia (+5 à distância, CD 12, pv 2)

ESTATÍSTICAS

For 11, **Des** 17, **Con** 12, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 2

BBA +2; **BMC** +2; **DMC** 15 (27 contra derrubar)

Perícias Escalar +16, Furtividade +7 (+11 nas teias), Percepção +4 (+8 nas teias) **Modificadores Raciais** +4 Percepção, +4 Furtividade (+8 nas teias), +16 Escalar

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, par ou colônia (3-8)

Tesouro incidental

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 14; *frequência* 1/rodada por 4 rodada; *efeito* 1d2 dano For; *cura* 1 sucesso.

As estatísticas acima são para uma aranha que produz teia. Aranhas caçadoras perdem sua habilidades de teia mas ganham um modificador racial de +8 em testes de Acrobacia. Todas as aranhas gigantes têm um bônus racial de +2 em testes contra veneno.

Outras espécies de aranhas gigantes existem, como citadas abaixo.

Espécies	ND	Tamanho	DV
Aranha escarlate	¼	Miúdo	1d8
Aranha-caranguejo gigante	½	Pequeno	2d8
Viúva-negra gigante	3	Grande	5d8
Aranha ogro	5	Enorme	7d8
Tarântula gigante	8	Imenso	10d8
Aranha-golias	11	Colossal	14d8

ARANHAS, ENXAME DE

Uma horrorosa massa de pernas e mandíbulas apressadas mexe-se para a frente saindo da escuridão

ENXAME DE ARANHAS ND 1

XP 400

N inseto Diminuto (enxame)

Inic +3; **Sentidos** sentido sísmico 9 m, visão no escuro 18 m; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 17, toque 17, desprevenido 14 (+3 Des, +4 tamanho)

PV 9 (2d8)

Fort +3, **Ref** +3, **Von** +0

Habilidades Defensivas características de enxame

Imunidade efeitos de ação mental, dano de armas

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escalada 6 m

Corpo a Corpo enxame (1d6 mais veneno e distração)

Espaço 3 m; **Alcance** 0 m

Ataques Especiais distração (CD 11)

ESTATÍSTICAS

For 1, **Des** 17, **Con** 10, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 2

BBA +1; **BMC** –; **DMC** –

Perícias Escalar +11, Percepção +4; **Modificador Racial** +4 Percepção; usa Destreza para testes de Escalar

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, par, emaranhado (3-6 enxames) ou colônia (11-20 enxames)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Enxame – ferimento; *TR* Fort CD 11; *frequência* 1/rodada por 2 rodada; *efeito* 1d2 For; *cura* 1 sucesso. A CD do teste é baseada na Constituição

A visão de um tapete formado por enxames de aranhas é, de fato, inquietante – especialmente quando o enxame é feito de aranhas do tamanho de uma moeda de ouro e que possuem mandíbulas que parecem lâminas capazes de dilacerar carne com uma facilidade repugnante. O enxame de aranhas é um conjunto compacto de aracnídeos que preferem sobrepujar presas muito maiores com seu número do que pegar presas menores. Por mais que o enxame de aranha crie teias, essas teias são incapazes de pegar uma presa maior e geralmente servem para o enxame como um lar mais do que um método de capturar seu alimento.

Ilustração por Kieran Yanner

ARANHA INTERPLANAR

Este grande aracnídeo tem um misterioso rosto humanoide, cercado por uma juba desgrenhada de pelo.

ARANHA INTERPLANAR ND 5

XP 1.600

N besta mágica Grande

Inic +7; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +6

DEFENSIVA

CA 17, toque 12, desprevenido 14 (+3 Des, +5 natural, -1 tamanho)

PV 51 (6d10+18);

Fort +8, **Ref** +8, **Von** +3

Habilidade Defensiva passeio etéreo

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, escalar 6 m

Corpo a Corpo mordida +10 (2d6+7 mais veneno e atracar)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais emboscada etérea

ESTATISTICAS

For 20, **Des** 17, **Con** 16, **Int** 7, **Sab** 13, **Car** 10

BBA +6; **BMC** +12 (+16 agarrar); **DMC** 25 (37 contra derrubar)

Talentos Foco em Habilidade (veneno), Foco em Perícia (Furtividade), Iniciativa Aprimorada

Perícias Escalar +18, Furtividade +7, Percepção +6

Idiomas aklo

ECOLOGIA

Meio ambiente colinas quentes

Organização solitário, par ou aglomerado (3-6)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Emboscada Etérea (Ext) Uma aranha interplanar que ataca seus oponentes no Plano Material em uma rodada surpresa pode ter uma rodada de ação completa caso ela inicie o combate alternando-se do Plano Etéreo para o Plano Material.

Passeio Etéreo (Sob) Uma aranha interplanar pode trocar do Plano Etéreo para o Plano Material como uma ação livre e trocar de volta como uma ação de movimento (ou parte da ação de movimento), fora isso, a habilidade é idêntica a *passeio etéreo* (NC 15°).

Veneno (Ext) Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 18; *frequência* 1/rodada a cada 8 rodadas; *efeito* 1d2 dano Con; *cura* 2 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Aranhas interplanares são predadores vorazes do Plano Etéreo que caçam no Plano Material. Quando a presa é localizada, a aranha vai para o Plano Etéreo e prepara-se para a emboscada. Contra uma vítima solitária, a aranha troca para o Plano Material, morde a vítima, então recua para o Plano Etéreo esperando o veneno fazer efeito. Contra múltiplos inimigos, a aranha interplanar segue essas mesmas táticas e em cada rodada com o oponente que estiver mais próximo no começo de seu turno, assim ela repete o movimento. Se não há oponentes próximos, ela se move enquanto etérea para preparar um ataque em um alvo disponível, a menos que se sinta segura em gastar toda uma rodada no Material, ela não irá trocar de volta para atacar a menos que possa fazer enquanto guarda a ação de movimento para escapar.

Aranhas interplanares são inimigas naturais de outro habitante do Plano Etéreo – o xill. As duas raças têm batalhado uma guerra sangrenta sem uma perspectiva real de uma resolução tão cedo. Se as aranhas interplanares não fossem horripilantes e de aparência esquisita, elas poderiam encontrar os aliados que precisam para derrotar os sinistros xill dentre outras raças, mas suas formas monstruosas e sua fome enorme e constante tornam a diplomacia difícil.

No Plano Etéreo, aranhas interplanares podem manipular a fumaça do éter cru de uma maneira similar a que uma aranha manipula suas teias. Teias vastas, complexas e semissólidas de éter flutuam ociosamente através dos turbilhões do Plano Etéreo, cada uma apoiando diversas aranhas interplanares. Essas criaturas gostam das companhias entre si, mas não tem um conceito real de família – uma aranha interplanar recém-nascida é totalmente capaz de se defender e não é tratada como diferente por seus pais ou irmãos do que qualquer outro.

A típica aranha interplanar tem 2,5 metros de comprimento e pesa cerca de 350 quilos.

Ilustrado por Andrew Hou

ARBUSTO ERRANTE

Um aglomerado de cipós enrolados e limo úmido se levanta sobre duas pernas similares a troncos, fedendo a compostagem e terra arada.

ARBUSTO ERRANTE **ND 6**

XP 2.400

N planta Grande

Inic +0; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 19, toque 9, desprevenido 19 (+10 natural, -1 tamanho)

PV 67 (9d8+27)

Fort +9, **Ref** +5, **Von** +5

Imunidade eletricidade, características de planta; **Resistência** fogo 10

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 6 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +11 (2d6+5 mais atracar)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais constrição (2d6+7)

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 10, **Con** 17, **Int** 7, **Sab** 10, **Car** 9

BBA +6; **BMC** +12 (agarrar +16); **DMC** 22

Talentos Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Reflexos Rápidos, Trespassar, Vontade de Ferro

Perícias Furtividade +8 (+16 em pântanos ou florestas), Natação +13, Percepção +11; **Modificadores Raciais** +4 Percepção, +4 Furtividade (+12 em pântanos ou florestas)

Idiomas comum, silvestre (não pode falar)

QE fortitude elétrica

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas temperadas ou brejos

Organização solitário

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Fortitude Elétrica (Ext) Arbustos errantes não recebem dano de eletricidade. Ao invés disso, qualquer ataque de eletricidade usado contra um arbusto errante aumenta temporariamente seu valor de Constituição em 1d4 pontos. O arbusto errante perde estes pontos temporários na razão de 1 por hora.

Arbustos errantes, também chamados apenas de errantes, parecem ser montes de vegetação apodrecida. Eles são plantas carnívoras inteligentes, com uma predileção por carne élfica em particular. O que funciona como cérebro e órgão sensorial de um errante está localizado na parte superior de seu corpo.

Arbustos errantes tipicamente têm uma circunferência de 2,40 metros e medem entre 1,80 e 2,70 metros de altura. Eles pesam cerca de 1.900 quilos.

Arbustos errantes são criaturas estranhas, mais parecidas com emaranhados de cipós parasitas rastejantes do que com simples plantas enraizadas. Eles são onívoros, capazes de tirar seu sustento de praticamente qualquer coisa, envolvendo suas trepadeiras ao redor de árvores vivas para sugar sua seiva, enfiando suas raízes no solo para absorver matérias nutrientes, ou consumindo a carne e os ossos de presas esmagadas.

Os errantes são assustadoramente furtivos em seus ambientes nativos. Misturando-se com o terreno ao redor, eles podem se assentar em espera por dias a fio sem se mover, aguardando pacientemente por uma refeição em potencial. Um errante pode estar em qualquer lugar e a qualquer momento atacar sem aviso prévio não se importando se vai deixar quaisquer sobreviventes, contanto que consiga sua próxima refeição.

Os arbustos errantes normalmente passam sua existência solitária e nômade em florestas profundas e pântanos fétidos, embora eles possam ser encontrados vivendo no subterrâneo entre bosques de fungos úmidos. Rumores preocupantes persistem, entretanto, sobre errantes reunidos em congregações estranhas ao redor de grandes montes de terra nas profundezas dos bosques e selvas, geralmente durante o clímax de violentas tempestades elétricas. Suas razões para fazer isso são desconhecidas e muitos sábios têm se perguntado se existe algum propósito estranho e desconhecido neste trabalho.

Ilustração por Dave Allsop

ARCONTE

Os arcontes são uma raça de extraplanares do Céu, seres fundamentalmente bons e ordeiros incumbidos da proteção do plano, e também dos inocentes ou puros. Eles são inimigos naturais dos diabos, daemons e demônios, em sua maioria veteranos de ataques feitos por demônios dos Planos Inferiores contra suas casas.

Nativos do Céu, surgem dentre as terras e nuvens daquele reino divino, sua criação é inspirada pelos processos metafísicos da montanha sagrada, pela fé dos mortais e pela transformação de espíritos virtuosos. Iniciam suas vidas como arcontes lanternais ou como espíritos servis menores, ganhando poder enquanto auxiliam a causa do bem. Vigiados por mentores benevolentes e capitães de ordens divinas, cada espírito é incentivado a por em prática o seu desejo de ver a paz, honestidade e justiça espalhadas por todas as terras, especialmente pelo Plano Material. Eles frequentemente assumem o papel de cavaleiros andantes, viajando por diferentes mundos, auxiliando o trabalho do bem. Estes extraplanares preferem motivar os mortais a agir com honra e integridade em vez de corrigi-los, acreditando que a causa da justiça é melhor servida ao esclarecer as criaturas para que façam escolhas justas, descartando seus próprios grilhões do mal. Isso faz com que as tentações futuras sejam mais fáceis de resistir e planta sementes de iluminação espiritual. A maioria dos arcontes usa muito cuidado em seus contatos com mortais, tendo um prazer especial em trazer consolo e alívio aos que estão totalmente alheios à sua presença.

Os esforços do Céu provam-se muito menos sutis quando trata-se de combater as hordas dos Planos Inferiores. Os exércitos de arcontes representam uma oposição tenaz às afrontas do Inferno, Abaddon e Abismo, confrontando-os tanto nos campos extraplanares quanto no Plano Material. Esses encontros podem assumir a forma de grandes exércitos se confrontando em estranhas fortalezas planares, ou arcontes solitários se revelando no mundo dos mortais para impedir as maquinações dos invasores demoníacos. Os arcontes geralmente preferem encarar seus inimigos de frente se possível. Caso não seja, eles fazem o que podem para equilibrar as chances (empregando táticas de guerrilha e atacando o inimigo com magias antes de passar à batalha corpo a corpo). Por se teleportarem à vontade, fica fácil desaparecerem para surgir mais tarde, muitas vezes com reforços e quando seus inimigos não estiverem preparados.

Eles agem honrosamente mesmo com seus inimigos, mas não são tolos, mas muito corajosos e poucas criaturas se colocam diante deles, a fúria do Céu. Embora os arcontes sejam os defensores do bem, eles têm pouca paciência com quem não segue as tradições e padrões da bondade. Enquanto um ditador cruel pode ser um inimigo de um arconte, rebeliões não são a maneira correta de lidar com tal desigualdade.

LORDES EMPÍREOS ARCONTES

Numerosos arcontes poderosos marcam presença entre os Lordes Empíreos, grandes heróis do bem e governantes dos reinos sagrados. Tendo evoluído além das formas específicas de seus irmãos, estes arcontes únicos espalham a paz da justiça e da ordem, seja através de atos sutis ou na vanguarda dos exércitos divinos, guerreando contra aqueles que corrompem tudo o que é justo. A lista a seguir é apenas uma seleção dos arcontes mais venerados entre os Lordes Empíreos.

Asteria, da Ordem Infinita
Cocidius, o Guardião Falcão
Duellona, a Donzela Guerreira
Erlang Shen, Aquele que Tudo Vê
Hors, o Sol Congelante
Inanna, a Princesa do Céu
Lugus, o de Três Faces
Ogoun, do Fogo e Ferro
Oro, a Chama no Céu
Radigost, o Arauto das Dádivas
Sheave, o Lorde Órfão
Svarozic, a Face da Chama
Tanit, a Guardiã da Vida
Tahmineh, a Mãe Ferida

A justiça e a ordem não devem ser abandonadas na luta pela paz e pelo bem, pois tais reações só promovem ainda mais destruição, mesmo que involuntariamente. As leis do Céu existem para minimizar os efeitos colaterais e as dores, aderir a estas leis resulta em campanhas mais longas, mas os arcontes salientam que suas conquistas resultam em vitórias duradouras. Os arcontes se tornam inimigos de criaturas caóticas e boas contrariados, particularmente contra os azatas. Para um arconte, a natureza de um azata parece caprichosa e impaciente – atacando os inimigos sem preocupar-se com as implicações de seu ato que pode causar ainda mais mal do que bem. Enquanto a oposição ao caos de um azata é um mal necessário, um arconte não sente nenhum prazer nisso e faz o seu melhor para minimizar a duração desses conflitos. Infelizmente, os azatas são emocionais, lendários entre os arcontes pela sua incrível capacidade de guardar rancor. Por isso, para muitos arcontes a melhor política ao interagir com um azata é ser sucinto e firme. Os arcontes falam celestial, dracônico e infernal, mas podem falar com qualquer criatura através da sua habilidade discurso autêntico. Uma lista de habilidades arcontes é apresentada na página 310. Muitos arcontes possuem habilidades adicionais, como benefícios dos seus papéis singulares nos exércitos do Céu.

ARCONTE LANTERNAL

Irradiando um brilho calmo e relaxante, este orbe de luz se move num silêncio sobrenatural, com uma graciosidade transcendental.

ARCONTE LANTERNAL ND 2

XP 600

OB extraplanar (arconte, bondoso, extraplanar, ordeiro) Pequeno

Inic +4; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +4

Aura aura de ameaça (CD 13)

DEFENSIVA

CA 15, toque 11, Desprevenido 15 (+4 natural; +1 tamanho; +2 deflexão contra mal)

PV 13 (2d10+2)

Fort +4, **Ref** +3, **Von** +0; +4 contra veneno, +2 resistência contra mal

RD 10/mal; **Imunidade** eletricidade, petrificação;

OFENSIVA

Deslocamento voo 18 m (perfeito)

À distância 2 raios de luz +3 toque à distância (1d6)

Habilidades **Similares à Magia** (NC 3º)

À vontade – *auxílio, chama contínua, detectar o mal, teleporte maior* (pessoal mais 25 kg de equipamento)

ESTATÍSTICAS

For 1, **Des** 11, **Con** 12, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 10

BBA +2; **BMC** -4; **DMC** 6

Talentos Iniciativa Aprimorada

Perícias Conhecimento (planos) + 3, Diplomacia +5, Percepção +4, Sentir Motivação +5, Voo +14; **Idiomas** celestial, dracônico, infernal; discurso autêntico

QE gestalt

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer um (Paraíso)

Organização solitário, par ou esquadrão (3–6)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Gestalt **(Sob)** Nove arcontes lanternais podem se fundir usando uma ação de rodada completa, tornando-se uma única entidade grande, mais poderosa que os arcontes individuais que a compõe. Parecendo um turbilhão de luzes dançantes, a gestalt possui todos os poderes de um elemental do ar Grande e: subtipos arconte, bondoso e ordeiro; características de arconte (aura de ameaça CD 16); 2 raios de luz (2d6); RD 5/mal e magia. Os arcontes podem manter-se nesta forma por 2d4 rodadas. Quando a gestalt se separa novamente em arcontes lanternais individuais, os pontos de vida remanescentes são divididos uniformemente entre eles; se tiverem menos de 9 pontos de vida, alguns dos arcontes componentes morrem quando a gestalt termina.

Raio de Luz (Ext) Um arconte lanternal pode lançar raios flamejantes de luz para causar danos em seus inimigos. Os raios de luz têm o alcance máximo de 9 metros. Este ataque ignora qualquer tipo de redução de dano.

Seres amigáveis e curiosos, os arcontes lanternais convergem ansiosamente para ajudar outras criaturas. Seus corpos, entretanto, são meros globos de pureza espiritual e luz clara, embora eles possam interagir com o ambiente ao seu redor por pura força de vontade, essas interações se mostram muito fracas para que possam ajudar em tarefas mais físicas. Sua natureza evasiva torna-os excelentes em patrulhar – pelo menos em áreas onde luzes estranhas não são incomuns – retransmitir mensagens e oprimir inimigos com táticas de surpresa e equipe. Embora eles pareçam frágeis, suas formas os protegem contra todos os ataques mais profanos.

Um arconte lanternal está sempre brilhando, normalmente tanto quanto uma tocha. Eles têm total controle sobre a cor da luz que irradiam e sentem um grande prazer em modular suas cores e brilhos no ritmo de uma música para entreter outras criaturas. A maioria dos arcontes lanternais fala com vozes ecoantes e etéreas, com tons que variam de sussurros melancólicos a chilreados apressados. Muitas vezes, sua luz oscila junto com suas palavras ou sons, pontuando seu discurso com faíscas de luz ou pulsos suaves. Como uma ação rápida, um arconte lanternal pode diminuir sua luz para igualar uma vela durante 1 rodada. Somente a morte extingue a luz dessas criaturas. Como os arcontes lanternais nunca dormem ou se alimentam, são excelentes guardiões ou vigias. Eles iluminam muitos assentamentos no reino celestial, substituindo a iluminação mágica ou mundana e servindo como sentinelas disfarçados, sempre vigiando as aproximações do mal.

Pequenos, mas rápidos e zelosos, os arcontes lanternais são excelentes tropas de apoio nos exércitos celestiais, avançam rapidamente sobre os exércitos adversários ou se teleportam em massa para flanquear, rechaçar reforços ou criar rotas de fuga. Esses pequenos arcontes trabalham muito bem em equipe e sabem que há uma força grandiosa na quantidade, unindo-se em momentos de necessidade e desespero para formar coletivos com grande controle sobre seus arredores. Os arcontes lanternais especialmente corajosos podem, eventualmente, ser promovidos a tipos mais poderosos de arcontes, mas a maioria está contente em sua posição.

Ilustração de Wayne England

ARCONTE MASTIM

Aparência bem cuidada deste humanoide com cabeça de cão e sua espada grande polida mostram que ele é mais do que um animal comum.

ARCONTE MASTIM **ND 4**

XP 1.200

OB extraplanar (arconte, bondoso, extraplanar, ordeiro) Médio

Inic +4; **Sentidos** *detectar o mal*, faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +10

Aura aura de ameaça (CD 16), *círculo mágico contra o mal*

DEFENSIVA

CA 19, toque 10, Desprevenido 19 (+9 natural; +2 deflexão contra mal)

PV 39 (6d10+6)

Fort +6, **Ref** +5, **Von** +5; +4 contra veneno, +2 resistência contra mal

RD 10/mal; **Imunidade** eletricidade, petrificação; **RM** 15

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo mordida +8 (1d8+3), pancada +8 (1d4+1) ou espada grande obra prima +9/+4 (2d6+3), mordida +3 (1d8+2)

Habilidades Similares à Magia (NC 6º)

Sempre ativo – *círculo mágico contra o mal, detector o mal*

À Vontade – *auxílio, chama contínua, mensagem, teleporte maior* (pessoal mais 25kg de equipamento)

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 10, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 12

BBA +6; **BMC** +8; **DMC** 18

Talentos Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +9, Furtividade +13, Intimidação +10, Percepção +10, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +14; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade, +4 Sobrevivência

Idiomas celestial, dracônico, infernal; discurso autêntico

QE alterar forma (*forma animal II*)

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer um (Paraíso)

Organização solitário, par ou esquadrão (3–5)

Tesouro padrão (espada grande obra prima e outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Alterar Forma (Sob) Um arconte mastim pode assumir qualquer forma canina de tamanho Pequeno a Grande ou usar *forma animal II*. Enquanto estiver na forma canina, o arconte mastim perde a mordida, pancada e os ataques com a espada grande, mas recebe a mordida de acordo com a forma que escolher. Para os efeitos desta habilidade, considere como canino qualquer criatura parecida com um cachorro ou lobo do tipo animal.

Os arcontes mastins parecem humanos musculosos com cabeças caninas que normalmente lembram cães ou lobos de aspecto nobre. Bem treinados, em batalhas eles preferem usar sua espada grande, embora sejam igualmente habilidosos com suas armas naturais. Os arcontes mastins detestam matar mortais e, quando possível, preferem desarmar ou incapacitar cada ser maligno individualmente. Entretanto, contra os demônios e aqueles que são irremediavelmente corruptos, eles não demonstram piedade alguma.

Arcontes mastins são soldados e sentinelas disciplinados. Ocasionalmente, divindades de tendência bondosa os enviam para vigiar lugares e indivíduos nos quais tenham interesse particular. Sob o disfarce de modestos viajantes, tais defensores secretos podem seguir seus protegidos ou guardar seus postos durante anos.

Nos exércitos do Céu, os excepcionais paladinos arcontes mastins lideram seus companheiros em combate, assumindo papéis de cavaleiros e capitães. Eles lideram incursões contra fortalezas diabólicas, seja para atacar os castelos demoníacos, ou libertar reféns de bruxas das noite coletoras de almas. Essas missões fazem com que os arcontes mastins sejam os seres celestiais mais comumente encontrados nos Planos Inferiores, ágeis alcateias de lobos costumam revelar-se salvadores bem-vindos para os que estão perdidos em tais reis. Independente de suas ordens, os arcontes mastins nutrem um ódio particular e universal pelos abissais caninos, abandonando toda a sua misericórdia e fazendo tudo que é possível para exterminar todo o mal dos barghest, glabrezu, cães yeth e extraplanares depravados semelhantes.

Ilustração de Michael Jaecks

ARCONTE TROMBETEIRO

Esguio e atraente, com a pele cor de mármore, este ser flutua sobre um poderoso par de asas brancas e irradia uma estranha sensação de felicidade.

ARCONTE TROMBETEIRO ND 14

XP 38.400

OB extraplanar (arconte, bondoso, extraplanar, ordeiro) Médio

Inic +7; **Sentidos** visão no escuro 18m, visão na penumbra; Percepção +22

Aura aura de ameaça (CD 22), *círculo mágico contra o mal*

DEFENSIVA

CA 27, toque 13, desprevenido 24 (+3 Des, +14 natural; +2 deflexão contra mal)

PV 175 (14d10+98)

Fort +16, **Ref** +9, **Von** +14; +4 contra veneno, +2 resistência contra mal

RD 10/mal; **Imunidade** eletricidade, petrificação; **RM** 25

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 27 m (bom)

Corpo a Corpo *espada grande* +4 +23/+18/+13 (2d6+11/19–20)

Ataques Especiais trombeta

Habilidades Similares à Magia (NC 14°)

Sempre ativo – *círculo mágico contra o mal*

À Vontade – *auxílio, chama contínua, detectar o mal, mensagem, teleporte maior* (pessoal mais 25 kg de equipamento)

Magias Preparadas (NC 14°)

7° – *curar ferimentos graves em massa* (2)

6° – *banimento* (CD 21), *cura plena* (2)

5° – *curar ferimentos leves em massa, dissipar o mal* (CD 20), *reviver os mortos, viagem planar* (CD 20)

4° – *expulsão* (CD 19), *imunidade à magia, neutralizar veneno* (CD 19), *poder divino*

3° – *curar ferimentos graves, luz do dia, proteção contra energia, purgar invisibilidade, vestimentas mágicas*

2° – *consagrar, curar ferimentos moderados* (2), *força do touro, restauração menor* (2), *sabedoria da coruja*

1° – *bênção, curar ferimentos leves* (3), *escudo de fé, favor divino, santuário* (CD 16)

0 (à vontade) – *detectar magia, estabilizar, purificar alimentos, virtude*

ESTATÍSTICAS

For 20, **Des** 17, **Con** 25, **Int** 16, **Sab** 20, **Car** 17

BBA +14; **BMC** +19; **DMC** 32

Talentos Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Persuasivo, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Trespassar

Perícias Adestrar Animais +20, Apresentação (com instrumentos) +20, Arte da Fuga +17, Conhecimento (religião) +20, Diplomacia +24, Furtividade +20, Percepção +22, Sentir Motivação +24, Voo +24

Idiomas celestial, dracônico, infernal; discurso autêntico

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer um (Paraíso)

Organização solitário, par ou esquadrão (3–5)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Magias Arcontes trombeteiros podem lançar magias divinas como clérigos de 14° Nível. Eles não recebem acesso a domínios ou outras habilidades clericais.

Trombeta (Sob) Todas as criaturas exceto arcontes dentro de uma explosão 30 metros a partir da trombeta devem ser bem sucedidos num teste de Fortitude CD 19 ou serão paralisados por 1d4 rodadas. A CD do teste é baseada em Carisma. O arconte pode também comandar sua trombeta para torná-la uma *espada grande* +4 como ação livre. Fora das mãos do arconte, não passa de um pedaço de metal inútil.

Mensageiros das divindades boas e celestiais poderosos, os arcontes trombeteiros servem como vanguarda dos exércitos divinos e incentivam as legiões do Céu à guerra. Quando as divindades leais e boas precisam se comunicar com os mortais, elas costumam enviar arcontes trombeteiros para atuar como seus intermediários. Os arcontes trombeteiros falam com vozes limpas e musicais. Seus olhos são alienígenas, brancos e sem pupilas.

Todos os arcontes trombeteiros carregam uma trombeta mágica brilhante ou um chifre com o qual criam músicas maravilhosas, sons que convocam outros arcontes, paralisam inimigos ou defendem os virtuosos. Eles geralmente enfeitam a sua trombeta com as insígnias de seu líder.

Ilustração de Alex Shim

Azata

Os azata são uma raça de celestiais nativos do Elísio, um plano onde a busca da liberdade e do bem é primordial. Eles são defensores desses conceitos, menestréis, cavaleiros e exploradores que percorrem os planos em busca de seres bondosos que necessitem de sua ajuda. Apesar de serem frequentemente descritos como os mais parecidos com elfos ou fadas, os azata possuem formas estranhas, inumanas e podem ter formas elementais ou sobrenaturais. Muitos possuem algum título de cavalaria ou nobreza, como duque, condessa ou príncipe, aparentemente hereditários, provenientes de uma monarquia celestial há muito tempo esquecida. Eles não exploram esses títulos para influenciarem uns aos outros, mas sim para identificação pessoal ou por vaidade. Eles são letais, decididos, destemidos e inteligentes contra inimigos malignos.

Os três tipos de azata mais conhecidos podem voar. Raramente ficam num mesmo lugar por muito tempo e preferem a emoção do movimento e da descoberta ao conforto da criação. A maioria dos "assentamentos" azata não é muito mais do que algumas barracas em torno de uma demarcação, reúnem-se depois de passar o dia compartilhando novidades, histórias e alguns duelos amistosos, e levantam acampamento alguns dias depois. Esses assentamentos temporários são muito coloridos e possuem um clima de celebração, pois os azata reconhecem rapidamente qualquer um de sua espécie como um velho amigo. Embora poucos prevejam onde e quando uma comunidade azata pode surgir, alguns grupos ou raças de azata se reúnem em ciclos para festivais e reuniões tradicionais. Alguns encontros acontecem tradicionalmente em períodos místicos, como a noite do equinócio lunar, ou eventos menos previsíveis, como o casamento entre dois videntes, mas eles acontecem em locais intocados ou de maravilhas naturais deslumbrantes. Todos os azata sabem onde e quando acontecerá o próximo encontro de seu povo e, embora ninguém seja convidado ou obrigado a comparecer, todos são bem-vindos. Estes encontros não excluem participantes ou comunidades azata permanentes, e nos cumes do Elísio pode-se ouvir as músicas dos coros azata.

Os estoicos e arcaicos arcontes consideram seus primos volúveis, pois os azata são guiados por sua natureza nômade e se sentem entediados quando são forçados a ficar num mesmo lugar por muito tempo. Esta tendência também significa que eles não concordam em servir aos mortais por muito tempo, preferindo chegar, realizar o trabalho e partir para alguma outra missão. Por mais que eles difundam a causa da alegria e liberdade, sabem que não são capazes de impor tais virtudes a todos no multiverso. Sem escuridão não há luz, sem luta não há vitória. Portanto, os celestiais ficam distantes da maioria dos conflitos mortais, agindo como conselheiros em tais situações, não como defensores, concedendo uma autonomia considerável aos mortais sobre seus próprios triunfos. Nos casos em que as forças do mal atuam indiscriminadamente, invadindo os mundos mortais, os azata partem para defender esse reino e auxiliar os que não são capazes de se defender.

Os azata geralmente trabalham juntos, mas devido às suas personalidades e seu individualismo entram em desacordo sobre qual é a melhor maneira de lidar com determinada situação. Embora tenham grande bondade em seus corações, os argumentos podem ofender e se tornar rancores. Quando um único azata está convencido de que seu caminho é o certo, ele pode entrar num tipo de exílio autoproclamado, abandonar o auxílio de sua irmandade e iniciar a cruzada de um azata contra as crueldades do multiverso.

A maioria dos azata é originária da beleza indomável do Elísio, criados e nutridos pela luz da bondade das almas mortais. Eles não podem reproduzir entre si e se envolvem com mortais que se mostrem encantadores e espirituosos. Os azata flertam entre si, ávidos por encontrarem sentimentos de amor, alegria e companheirismo, mas raramente se sentem exclusivos de apenas um amante, independente de sua raça.

Os azata falam celestial, dracônico e infernal, mas podem falar com qualquer criatura por causa de seu discurso autêntico. Veja a página 311 para informações sobre o discurso autêntico e outras habilidades azata.

Lordes Empíreos Azata

Entre as fileiras dos senhores empíreos, os defensores divinos dos Planos Superiores, existem muitos representantes originais e potentes da raça azata. Enquanto alguns destes celestiais originais exercem influência sobre diversos reinos e legiões de seguidores, outros são andarilhos solitários e heróis errantes que buscam apenas usar sua sabedoria, coragem e astúcia para espalhar liberdade e alegria. A lista a seguir contém os nomes dos mais famosos senhores empíreos azata conhecidos em inúmeros planos e mundos.

Atonga, dos Oceanos e Canções
Aizen Myo-o, a Sabedoria Vermelha
Cernunnos, o Lorde Cervo
Connla, o Filhote do Galgo
O Esquecido, Livre até mesmo da Memória
Itzamna, Que Vigia das Nuvens
Lada, Dama da Dança
Maahes, o Guardião Bestial
Muyingwa, a Semeadora
Ibeji, os Gêmeos
Ogma, o Campeão
Tsukuyomi, Príncipe da Lua
Qetesh, a Amante Sagrada
Vikramaditya, Rei Sábio e Valoroso

AZATA, BRALANI

Cabelos prateados da cor de relâmpagos chicoteiam sobre este arqueiro tenaz semelhante a um elfo, cujos os olhos brilham em cores vibrantes

BRALANI **ND 6**

XP 2.400

CB extraplanar (azata, bondoso, caótico, extraplanar, metamorfo) Médio

Inic +8; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +15

DEFENSIVA

CA 20, toque 14, desprevenido 16 (+4 Des, +6 natural)

PV 66 (7d10+28)

Fort +9, **Ref** +9, **Von** +6

RD 10/ferro frio ou mal; **Imunidade** eletricidade, petrificação; **Resistência** frio 10, fogo 10; **RM** 17

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 30 m (perfeito)

Corpo a Corpo cimitarra +1 +13/+8 (1d6+8/18–20) ou pancada +12 (1d6+7)

À distância arco longo composto +1 +12/+7 (1d8+6/×3)

Ataques Especiais Rajada em turbilhão

Habilidades Similares à Magia (NC 6º)

À vontade – *nublar, encantar pessoas* (CD 13), *rajada de vento* (CD 14), *reflexos em espelhos, muralha de vento*

2/dia – *relâmpago* (CD 15), *curar ferimentos graves*

ESTATÍSTICAS

For 20, **Des** 18, **Con** 19, **Int** 13, **Sab** 14, **Car** 15

BBA +7; **BMC** +12; **DMC** 26

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Vontade de Ferro,

Perícias Adestrar Animais +12, Blefar +12, Cavalgar +14, Furtividade +14, Percepção +15, Sentir Motivação +12, Voô +22,

Idiomas celestial, dracônico, infernal; discurso autêntico

QE forma de ventania

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Elísio)

Organização solitário, par ou esquadrão (3–6)

Tesouro dobrado (cimitarra +1, arco longo composto +1 [+5 For])

HABILIDADES ESPECIAIS

Forma de Ventania (Sob) Um bralani pode alternar entre seu corpo humanoide e um corpo feito de vento e bruma como uma ação padrão. Na forma humanoide, ele não pode voar nem usar sua rajada em turbilhão. Na forma de ventania, ele funciona como se estivesse sob o efeito da magia *caminhar no vento*. O bralani pode fazer ataques de pancada e usar habilidades similares à magia em ambas as formas. Um bralani permanece numa das formas até que escolha assumir outra forma. Uma mudança de forma não pode ser dissipada, nem permite que o bralani reverta para qualquer outra forma quando for morto (ambas as formas são verdadeiras). Uma magia *visão da verdade* revela ambas as formas simultaneamente.

Rajada em Turbilhão (Sob) Quando estiver em forma de ventania, um bralani pode atacar com um uma devastadora rajada de vento, causando 3d6 pontos de dano em uma linha de 6 m (Reflexos CD 17 metade). A CD do teste é baseada em Constituição.

Os bralani estão entre os azata mais ferozes e selvagens, vivendo momento a momento e sempre buscam chances de testar suas perícias em batalha. Além da sua forma semelhante aos elfos, eles podem se transformar em ciclones de poeira, neve ou areia. No reino mortal, eles frequentemente são confundidos com os djinn. Eles adoram condições climáticas mais violentas, não pela qualidade destrutiva destes eventos, mas pela sua intensidade e energia, muitos contos descrevem os bralani como espíritos que gargalham enquanto navegam em meio a fortes tempestades. Bralani não precisam se alimentar, mas adoram fazer isso. A maioria prefere a comida dos elfos, pratos quentes dos humanos e vinho condimentado. Por causa de sua semelhança com elementais e fadas, eles costumam agir como intermediários entre os mortais, elementais e fadas, embora prefiram organizar tréguas temporárias para que as partes interessadas conduzam suas próprias negociações em solo neutro. Quando fazem o papel de mediadores – ou sempre que a oportunidade se apresenta – os bralani rapidamente sugerem competições ou jogos amigáveis para acabar com as disputas e aproveitam para criar desafios e concursos mais complexos que testam as habilidades físicas e mentais dos mortais.

Ilustração de Alex Shim

AZATA, GHAELE

Este elegante sentinela blindado está sempre alerta, seus olhos irradiam luz divina e o poder crepita de sua lâmina nobre.

GHAELE **ND 13**

XP 25.600

CB extraplanar (azata, bondoso, caótico, extraplanar, metamorfo) Médio

Inic +5; **Sentidos** *detectar o mal*, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; *ver o invisível*, Percepção +20

Aura Aura sagrada

DEFENSIVA

CA 28, toque 16, desprevenido 26 (+4 deflexão, +1 Des, +1 esquiva, +12 natural)

PV 136 (13d10+65)

Fort +17, **Ref** +11, **Von** +16

RD 10/ferro frio ou mal; **Imunidade** eletricidade, petrificação; **Resistência** frio 10, fogo 10; *RM* 25

OFENSIVA

Deslocamento 15 m, voo 45 m (perfeito)

Corpo a Corpo *espada grande sagrada* +2 +22/+17/+12 (2d6+12)

À distância 2 raios de luz +14 toque à distância (2d12)

Ataques Especiais ataque visual

Habilidades Similares à Magia (NC 13°)

Sempre ativo – *aura sagrada* (CD 21), *detectar o mal, ver o invisível*

À vontade – *auxílio, chama contínua, curar ferimentos leves, detectar pensamentos* (CD 15), *disfarçar-se, dissipar magia, encantar monstro* (CD 17), *imagem maior* (CD 16), *imobilizar monstros* (CD 18), *invisibilidade maior* (pessoal), *globos de luz, teleporte maior* (pessoal mais 25 kg de equipamento)

3/dia – *globo de invulnerabilidade*

1/dia – *corrente de relâmpagos* (CD 19), *muralha de energia, rajada prismática* (CD 20)

Magias Preparadas (NC 13°)

7° – *palavra sagrada* (CD 21)

6° – *banimento* (CD 20), *cura plena* (CD 20)

5° – *coluna de chamas* (CD 19), *reviver os mortos, visão da verdade*

4° – *expulsão* (2) (CD 18), *poder divino, proteção contra a morte, restauração*

3° – *curar ferimentos graves* (3), *luz cegante* (2)

2° – *auxílio, imbuir tendência, restauração menor* (2), *vigor do urso*

1° – *bênção, comando* (DC 15), *escudo de fé, favor divino, névoa da escuridão*

0 (à vontade) – *detectar magia, estabilizar, purificar alimentos, virtude*

ESTATÍSTICAS

For 25, **Des** 12, **Con** 20, **Int** 16, **Sab** 19, **Car** 17

BBA +13; **BMC** +20; **DMC** 31

Talentos Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Esquiva, Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Magia em Combate, Reflexos Rápidos

Perícias Adestrar Animais +19, Arte da Fuga +17, Conhecimento (natureza) +16, Conhecimento (planos) +19, Diplomacia +19, Furtividade +17, Percepção +20, Sentir Motivação +20, Voo +25

Idiomas celestial, dracônico, infernal; discurso autêntico

QE forma de luz

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Elísio)

Organização solitário, par ou esquadrão (3–6)

Tesouro triplicado (*espada grande sagrada* +2)

HABILIDADES ESPECIAIS

Ataque Visual (Sob) Em sua forma humanoide, o ataque visual de um ghaele extermina criaturas malignas de 5 DV ou menos (distância 18 metros, CD Vontade 18 anula, vítimas ficam abaladas por 2d10 rodadas se o teste for bem sucedido). As criaturas não malignas, e as malignas com mais de 5 DV, devem ser bem sucedidas num teste de Vontade CD 18 ou ficam abaladas por 2d10 rodadas. Uma criatura que resiste contra o ataque visual de um ghaele fica imune ao ataque visual desse ghaele específico por 24 horas. Este é um efeito de medo e ação mental. A CD do teste é baseada em Carisma.

Forma de Luz (Sob) Um ghaele pode trocar seu corpo sólido por uma forma de luz como uma ação padrão. Na forma sólida, ele não pode voar ou usar raios de luz. Na forma de luz, ele pode voar e recebe a vantagem incorpóreo – também pode fazer ataques ou usar habilidades similares à magia nesta forma, mas não pode fazer ataques físicos. Esta habilidade, entretanto, funciona similarmente à forma de ventania dos bralani.

Magias Os ghaele podem conjurar magias divinas como se fossem clérigos de 13° nível. Eles não têm acesso a domínios ou a outras habilidades clericais.

Raio de Luz (Ext) O raio de luz de um ghaele tem alcance de 90 metros. Este ataque ignora qualquer redução de dano.

Os ghaele são os seres com maior inclinação ao código da cavalaria entre os azata, caçando demônios, dragões e mortos-vivos com igual vigor. Muitos se parecem com uma versão idealizada de humanos e elfos e são tão rápidos para sorrir quanto para atacar aqueles que percebem como sendo malignos.

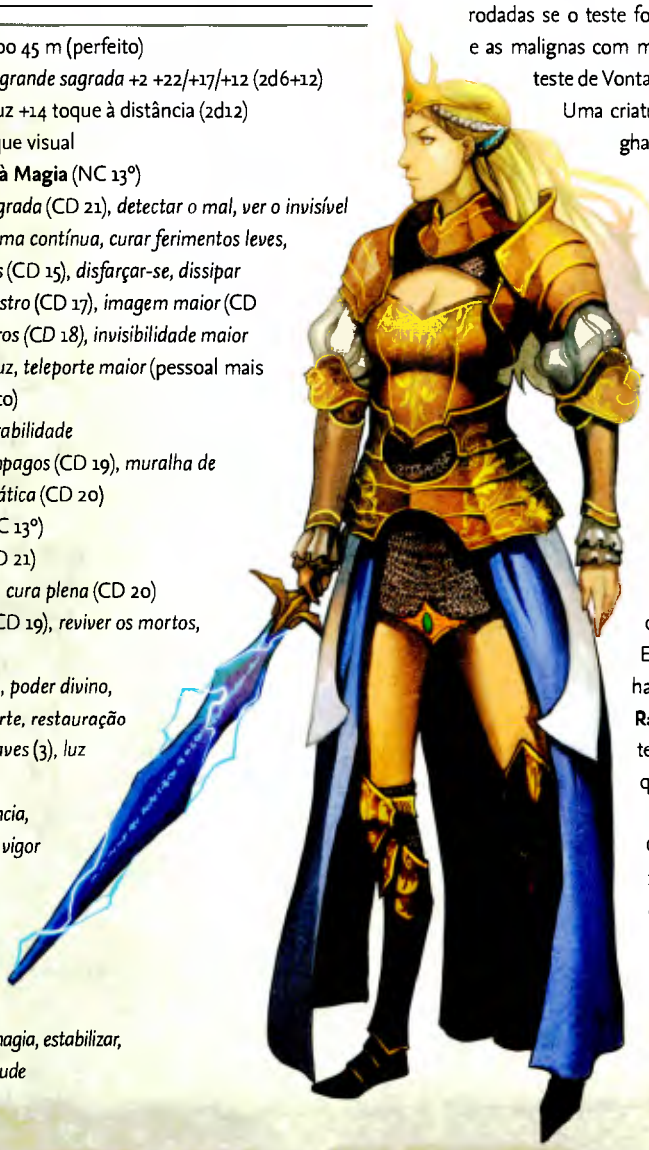


Ilustração de Alex Shim

AZATA, LILLEND

Da cintura para cima, esta criatura é uma sedutora elfa alada, e uma serpente da cintura para baixo.

LILLEND **ND 7**

XP 3.200

CB extraplanar (azata, bondoso, caótico, extraplanar) Grande

Inic +3; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +13

DEFENSIVA

CA 20, toque 12, desprevenido 17 (+3 Des, +8 natural, -1 tamanho)

PV 73 (7d10+35)

Fort +7, **Ref** +10, **Von** +10

Imunidade eletricidade, petrificação, veneno; Resistência frio 10, fogo 10;

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 21 m (mediano)

Corpo a Corpo espada longa +1 +12/+7 (2d6+8/19–20), cauda +6 (2d6+2 e atracar)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais apresentação de bardo (20 rodadas/dia), constrição (2d6+5)

Habilidades Similares à Magia (NC 7°)

3/dia – *arrombar, escuridão, luz, terreno ilusório* (CD 18)

1/dia – *encantar pessoas* (CD 15), *falar com os animais, falar com as plantas*

Magias Conhecidas (NC 7°)

3°(2/dia) – *curar ferimentos graves, encantar monstros* (CD 17)

2°(4/dia) – *explosão sonora* (CD 16), *imobilizar pessoas* (CD 16), *invisibilidade, sugestão* (CD 16)

1°(5/dia) – *curar ferimentos leves, encantar pessoas* (CD 15), *identificação, sono* (CD 15)

0 (à vontade) – *canção de ninar* (CD 14), *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, pasmar* (CD 14)

ESTATÍSTICAS

For 20, **Des** 17, **Con** 21, **Int** 14, **Sab** 16, **Car** 19

BBA +7; **BMC** +13; **DMC** 26 (não pode ser derrubado)

Talentos Magia em Combate, Pairar, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro

Perícias Apresentação (Instrumentos de Corda) +16, Blefar +14, Conhecimento (natureza) +9, Diplomacia +14, Percepção +13, Sentir Motivação +13, Sobrevivência +14, Voo +11; **Modificadores Raciais** +4 Sobrevivência

Idiomas celestial, dracônico, infernal; discurso autêntico

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Elísio)

Organização solitário, par ou coro (3–6)

Tesouro padrão (espada longa +1, harpa obra-prima)

HABILIDADES ESPECIAIS

Apresentação de Bardo Uma lillend possui a habilidade de apresentação de um bardo de 7° nível, concedendo acesso às habilidades: contra canção, fascinar, inspirar coragem, inspirar competência e aspectos de sugestão.

Magias Uma lillend pode conjurar magias como bardas de 7° nível. Elas preferem encantamentos e magias de cura.

Ilustração de Alex Shim

Entre os azata, as lillend são as contadoras de histórias e cronistas, acumulando conhecimento e armazenando histórias na forma de poemas épicos e canções. Elas normalmente são pacíficas, embora sejam tenazes quando percebem que uma rara obra de arte ou um artista talentoso está sob ameaça. A parte abaixo da cintura de uma lillend a faz medir 6 metros, pesando cerca de 1.900 quilos.

Embora não tenham necessidade de se alimentar, dizem que as lillend se nutrem do júbilo obtido através da música, arte e performance. Elas também adoram a natureza intocada e buscam por lugares no reino mortal que as lembrem da beleza de seu plano de origem. Existem contos sobre essas musas nas lendas de muitas raças, particularmente sobre aquelas que se dedicaram ao treinamento de um prodígio de talento único ou na criação de um trabalho artístico fantástico de longo prazo. Tais lendas, por vezes se revelam reais, já que todas as lillend têm suas obras de arte e artistas favoritos, e costumam visitar o Plano Material para aproveitar o esplendor de seus escolhidos na certeza de que estarão a salvo. Em defesa de tal beleza, as lillend se mostram adversárias apaixonadas, apelando para o poder dos aliados próximos ou esmagando os infiéis com suas caudas destruidoras e letais.

BARGHEST

Essa fera canina rosna se acomodando nas quatro patas, seus membros frontais são delgados e se parecem mais com mãos do que com patas lupinas.

BARGHEST **ND 4**

XP 1.200

OM extraplanar (extraplanar, maligno, metamorfo, ordeiro) Médio

Inic +6; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 17, toque 12, desprevenido 15 (+2 Des, +5 natural)

PV 45 (6d10+12)

Fort +6, **Ref** +7, **Von** +7

RD 5/Magia

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a corpo Mordida +10 (1d6+4), 2 garras +10 (1d4+4)

Ataque Especial cevar

Habilidades similares à Magia (NC 6º)

À vontade – *desorientar, levitação, piscar*

1/dia – *desespero esmagador* (CD 16), *encantar monstro* (CD 16), *porta dimensional*

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 14, **Sab** 14, **Car** 14

BBA +6; **BMC** +10; **DMC** 22 (24 contra Derrubar)

Talentos Iniciativa Aprimorada, Grande Fortitude, Reflexos de Combate

Perícias Acrobacia +11, Blefar +11, Diplomacia +11, Furtividade +11, Intimidação +11, Percepção +11, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +11

Idiomas comum, goblin, infernal

QE alterar forma (goblin ou lobo, metamorfose)

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário ou culto (1 mais tribo goblin)

Tesouro Padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Cevar (Sob) Uma vez por mês, um barghest pode devorar um cadáver humanoide não maligno numa ação de rodada completa para receber um ponto de crescimento. Ele recebe um bônus igual ao seu total de pontos de crescimento nas jogadas de ataque, BMC, testes de Resistência e perícias. O valor máximo dos pontos de vida aumentam em 5 para cada ponto de crescimento recebido. A cada 2 pontos de crescimento, o nível de conjurador das habilidade similares à magia e do barghest aumenta em +1. Quando um barghest alcança 4 pontos de crescimento, sua pele muda, e ele se torna um barghest maior, perdendo todos os seus pontos de crescimento (e os bônus concedidos por eles), mas recebendo todas as estatísticas presentes nessa página para o barghest maior.

Conhecidos como os parentes diabólicos de todas as raças goblinoides, os odiosos barghest vem ao plano material apenas para se alimentar. Conforme consomem os corpos de inocentes, eles crescem e ficam gradativamente mais poderosos. Eventualmente, um barghest acaba trocando de pele para se transformar num barghest maior, quando procura por uma tribo de goblins ou outras criaturas para dominar.

BARGHEST MAIOR **ND 7**

XP 3.200

OM extraplanar (extraplanar, mal, metamorfo, ordeiro) Grande

Inic +6; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m; Percepção +16

DEFENSIVA

CA 20, toque 11, desprevenido 18 (+2 Des, +9 natural, -1 tamanho)

PV 85 (9d10+36)

Fort +9, **Ref** +10, **Von** +10

RD 10/magia

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a corpo mordida +14 (1d8+6), 2 garras +14 (1d6+6)

Habilidades similares à Magia (NC 9º)

À vontade – *desorientar, esfera de invisibilidade, levitação, piscar*

1/dia – *aumentar em massa, desespero esmagador* (CD 18), *encantar monstro* (CD 18), *força do touro em massa, porta dimensional*

ESTATÍSTICAS

For 23, **Des** 15, **Con** 19, **Int** 18, **Sab** 18, **Car** 18

BBA +9; **BMC** +16; **DMC** 28 (32 contra Derrubar)

Talentos Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos

Perícias Acrobacia +14, Blefar +16, Diplomacia +16, Escalar +15, Furtividade +10, Intimidação +16, Natação +15, Percepção +16, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +16

Idiomas comum, goblin, infernal

QE alterar forma (goblin ou lobo, *metamorfose*)

Ilustração de Andrew Hou

BASIDIROND

Esta planta estranha consiste em quatro caules araneiformes, longos tentáculos verdes e uma tampa em forma de sino repleta de esporos.

BASIDIROND **ND 5**

XP 1.600

N planta Média

Inic +1; **Sentidos** sentido sísmico, visão na penumbra; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 18, toque 11, desprevenido 17 (+1 Des, +7 natural)

PV 52 (7d8+21)

Fort +8, **Ref** +3, **Von** +2

Imunidade frio, características de planta

Fraqueza letargia ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 6 m

Corpo a Corpo pancada +10 (1d8+7 mais esporos)

Ataque Especial nuvem alucinógena, esporos

ESTATÍSTICAS

For 20, **Des** 13, **Con** 16, **Int** –, **Sab** 11, **Car** 1

BBA +5; **BMC** +10; **DMC** 21 (25 contra Derrubar)

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo não frio

Organização Solitário, par ou aléia (3-8)

Tesouro Incidental

HABILIDADES ESPECIAIS

Esporos (Ext) Qualquer criatura atingida pela pancada de um basidirond é coberta por esporos. A criatura atingida deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 16 ou os esporos criarão raízes em sua carne, particularmente em seus pulmões. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Esporos de Basidirond: Doença – inalação; *TR* Fort CD 16; *frequência* 1/rodada por 6 rodadas; *efeito* 1d2 dano de Con; *cura* 1 sucesso.

Letargia ao Frio (Ext) Por mais que um basidirond seja imune a dano de frio, quando é exposto a um efeito de frio sofrerá lentidão por 1d4 de rodadas. Durante esse tempo, um basidirond não pode usar sua nuvem alucinógena ou seus esporos.

Nuvem Alucinógena (Ext) Uma vez por minuto, um basidirond pode usar uma ação padrão para liberar uma nuvem de esporos invisíveis num raio de 6 metros. Todas as criaturas na área devem ser bem sucedidas num teste de Fortitude CD 16 ou serão afetadas por poderosas alucinações enquanto estiverem dentro da nuvem e durante 1d4 de rodadas após terem deixado a área. As criaturas que ficarem dentro da nuvem devem realizar um novo teste de resistência a cada rodada. A nuvem alucinógena persiste por 5 rodadas antes de dispersar – um vento forte faz com que a nuvem disperse imediatamente. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Para determinar qual alucinação é sofrida a cada rodada, jogue 1d6 e consulte a tabela abaixo.

d6 Alucinação

1. Você está afundando em areia movediça! Caia e fique 1 rodada batendo seus braços e pernas como se tentasse nadar.
2. Atacado por um enxame de aranhas! Gaste uma ação de rodada completa para atacar o chão próximo a você com sua arma.
3. Um item que você segura se tornou uma serpente! Largue-o e fuja do item com seu deslocamento máximo por 1 rodada.
4. Você está sufocando! Fique no lugar, prenda a respiração e segure sua garganta por 1 rodada.
5. Você encolheu a 1/10 de seu tamanho normal! Fique sem ação por 1 rodada e os monstros não o enxergarão.
6. Você está derretendo! Agarre-se a si mesmo numa tentativa de se manter junto e fique sem ação por 1 rodada.

O estranho fungo basidirond é um monstro planta letal que se alimenta em locais úmidos ricos em minerais, seja do escoamento das paredes da caverna ou de sangue fresco. Garantindo um fluxo constante de nutrientes minerais, os habitantes de cavernas mais sagazes podem utilizar basidirond como guardiões de suas tocas, mas eles devem tomar cuidado evitando as rotas de caça dessas plantas para que não se tornem suas próximas vítimas.

Ilustração de Michael Jacobs

BASILISCO

Este réptil de oito patas tem esporões ósseos que brotam nas costas e olhos que brilham como um fogo verde pálido.

BASILISCO **ND 5**

XP 1.600

N besta mágica Médio

Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +10

DEFENSIVA

CA 17, toque 9, desprevenido 17 (-1 Des, +8 natural)

PV 52 (7d10+14)

Fort +9, **Ref** +4, **Von** +5

OFENSIVA

Deslocamento 6 m

Corpo a Corpo mordida +10 (1d8+4)

Ataques Especiais olhar

ESTATÍSTICAS

For 16, **Des** 8, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 11

BBA +7; **BMC** +10; **DMC** 19 (31 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Grande Fortitude, Lutar às Cegas, Vontade de Ferro

Perícias Furtividade +10, Percepção +10; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, par ou colônia (3-6)

Tesouro incidental

HABILIDADES ESPECIAIS

Olhar (Ext) Transforma em pedra permanentemente (como a magia *carne para pedra*), alcance 9 metros, Fortitude CD 15 anula. Uma criatura petrificada desta maneira que é coberta (e não apenas aspergida) com sangue fresco de basilisco (retirado de um basilisco morto há menos de 1 hora) é instantaneamente restaurada à carne. Um único basilisco contém sangue suficiente para recobrir 1d3 criaturas médias desta maneira. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

O basilisco, comumente chamado de "Rei das Serpentes", não é de fato uma serpente, mas sim um réptil de oito patas com uma disposição sórdida e a habilidade de transformar as criaturas em pedra com seu olhar. As lendas dizem que, assim como a cocatriz, os primeiros basiliscos saíram de ovos de serpentes chocados por galinhas, mas pouco na fisiologia desse animal deixa qualquer crédito para essa alegação.

Os basiliscos vivem em praticamente todo tipo de ambientes terrestres, de florestas a desertos, suas escamas tendem a ter cores que refletem e combinam com as redondezas – um basilisco do deserto pode ser bronze ou marrom, enquanto o que vive na floresta pode ser verde e brilhante. Eles tendem a fazer seus lares em cavernas, buracos ou outras áreas protegidas e seus covis são geralmente marcados por estátuas de pessoas e animais em poses realistas – os restos petrificados de desafortunados que cruzaram com o basilisco.

Os basiliscos têm a habilidade de consumir as criaturas que petrificam, os seus ácidos estomacais dissolvem e extraem nutrientes das pedras, mas o processo é lento e ineficaz, tornando-os preguiçosos e lentos. Como resultado, os basiliscos raramente perseguem ou caçam aqueles que evitam seu olhar, contando com sua furtividade e com o elemento surpresa para se manter a salvo e alimentado. Quando não está escondido esperando por pequenos mamíferos, aves e répteis que constituem sua dieta, um basilisco passa seu tempo dormindo em seu covil, e os corajosos o suficiente para capturar um basilisco ou esconder seu tesouro próximo a um deles podem descobrir que eles são guardiões naturais e ótimos vigias.

Um basilisco adulto tem aproximadamente 4 metros de comprimento, com sua cauda medindo a metade ou mais desse tamanho total, e pesam em torno de 150 quilos. Algumas espécies têm chifres curtos, curvados sobre seus narizes ou pequenas cristas de protuberâncias ósseas no topo de suas cabeças como se fossem coroas. Embora normalmente sejam criaturas solitárias, unem-se para reproduzir e gerar ovos. Em áreas particularmente perigosas, pequenos grupos podem se unir para se protegerem e atacarem intrusos em massa.

Por razões desconhecidas, doninhas e furões são imunes ao olhar do basilisco e às vezes se esgueiram em suas tocas para caçar e devorar os filhotes enquanto os pais estão fora.

Algumas lendas sugerem que o sangue do basilisco pode transmutar pedras comuns em outros materiais, mas isto provavelmente se deve à interpretação equivocada de testemunhas da restauração mágica de criaturas ou partes do corpo que foram petrificadas.

Ilustração de Andrew Hou

BEBILITH

Quase do tamanho de um elefante, esse aracnídeo azul escuro ergue-se em suas seis patas esguias para elevar suas garras frontais cortantes e afiadas.

BEBILITH **ND 10**

XP 9.600

CM extraplanar (caótico, extraplanar, maligno) Enorme

Inic +5; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m; Percepção +16

DEFENSIVA

CA 22, toque 9, desprevenido 21 (+1 Des, +13 natural, -2 tamanho)

PV 150 (12d10+84)

Fort +15, **Ref** +11, **Von** +7

RD 10/bem

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, escalada 6 m

Corpo a corpo picada +19 (2d6+9 mais podridão) e 2 garras +19 (2d4+9/19-20)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Ataque Especial desmantelar armadura, golpe penetrante, teia (+11 à distância, CD 23, 12 PV)

Habilidades Similares à Magia (NC 12°)

À vontade – *viagem planar* (pessoal)

ESTATÍSTICAS

For 28, **Des** 12, **Con** 24, **Int** 11, **Sab** 13, **Car** 13

BBA +12; **BMC** +23, **DMC** 32 (46 contra derrubar)

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (garras), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Trespassar, Vontade de Ferro,

Perícias Acrobacia +16, Escalar +32, Furtividade +16, Percepção +16, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +16; **Modificadores Raciais** +8 Furtividade

Idiomas abissal (não fala); Telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (o Abismo)

Organização solitário ou bando (2-6)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Desmantelar Armadura (Ext) Se um bebilith atinge um inimigo com ambos ataques de garra, ele pode tentar arrancar a armadura e o escudo do alvo como uma ação livre através de um teste de BMC. Se o bebilith for bem sucedido, a armadura e o escudo são arrancados do corpo e desmantelados, caindo ao chão. Uma armadura sujeita a este ataque perde metade dos seus pontos de vida e recebe a condição avariada se o alvo falhar em um teste de Reflexos CD 25. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

Golpe Penetrante (Sob) As armas naturais de um bebilith são tratadas como caóticas e mágicas para os efeitos de penetração na redução de dano. Contra criaturas do tipo demônio, suas armas naturais também são tratadas como se fossem bondosas e de ferro frio.

Ilustração de Tyler Walpole

Podridão (Sob) A picada do bebilith causa o definhamento e enfraquecimento da carne, resultando numa horrível combinação de efeitos de apodrecimento. Este definhamento catastrófico começa na rodada em que a vítima foi picada e continua durante 4 rodadas, totalizando 5 rodadas de podridão. A cada rodada de podridão, o alvo deve ser bem sucedido num teste de Fortitude CD 23 ou sofrerá 2 pontos de dano em Constituição. Se a vítima obter sucesso em dois teste consecutivos, o efeito é curado. *Cura plena* também pode parar o efeito da podridão. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

O Abismo é um lugar terrível, mas até mesmo nesse reino horripilante existem predadores e bestas selvagens que caçam a horda demoníaca – o bebilith é o mais notório, uma criatura evoluída para caçar e matar demônios.

Muito mais inteligente do que a sua forma insetoide sugere, talvez seja uma bênção que o bebilith seja um caçador de demônios tão feroz e tenaz, dando a esses perigosos extraplanares algo a mais com que se preocupar além de conquistar e expandir impérios. A capacidade de viagem planar desses seres os torna uma verdadeira ameaça. Como um extraplanar, o bebilith não tem necessidade biológica de se alimentar, ele apenas aprecia a sensação de mastigar carne demoníaca.

BEHIR

Esse réptil azul é alongado e cheio de patas, sua cabeça amedrontadora é coroada com dois grandes chifres curvos.

BEHIR **ND 8**

XP 4.800

N besta mágica Enorme

Inic +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 21, toque 9, desprevenido 20 (+1 Des, +12 natural, -2 tamanho)

PV 105 (10d10+50)

Fort +12, **Ref** +8, **Von** +5

Imunidade eletricidade

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, escalada 6 m

Corpo a corpo mordida +15 (2d6+9 mais atracar)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais constrição (2d6+9), engolir inteiro (2d8+9 dano de concussão, CA 16, 10 PV), rasgar (6 garras +14, 1d4+6), Reflexos CD 20 para metade, recarrega a cada 1d4 de rodadas, sopro (linha de 6 metros, 7d6 dano de eletricidade

ESTATÍSTICAS

For 23, **Des** 12, **Con** 21, **Int** 7, **Sab** 14, **Car** 12

BBA +10; **BMC** +18 (+22 agarrar), **DMC** 29 (não pode ser derrubado)

Talentos Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida), Prontidão, Trespassar, Trespassar Maior,

Perícias Escalar +14, Furtividade +5, Percepção +8

Idioma comum

ECOLOGIA

Meio Ambiente colinas e desertos quentes

Organização solitário ou par

Tesouro dobrado

HABILIDADES ESPECIAIS

Atracar (Ext) O ataque de atracar do behir funciona contra criaturas de qualquer tamanho. Ele pode usar a constrição na mesma rodada em que atraca. Em qualquer rodada posterior que se manter atracado, o behir pode optar por rasgar o alvo agarrado ou engoli-lo inteiro.

Temperamental e avarento, o behir passa a maior parte do seu tempo rastejando pelas colinas de areia e falésias do deserto que compõem seu território, caçando todas as criaturas que se atrevem a entrar na sua área de caça. Os seis poderosos pares de pernas com garras da criatura permanecem dobrados nos flancos a maior parte do tempo, e se estendem em combate para agarrar seus inimigos, impulsionar o behir à frente num bote aterrorizante ou escalar os penhascos íngremes onde se encontram as tocas dessa criatura.

Um behir tem em média 12 metros de comprimento e pesa cerca de 2 toneladas. Além dos dois chifres proeminentes em sua cabeça, muitos têm espinhos decorativos em intervalos regulares ao longo de suas costas.

Embora seja territorial e bestial quando furioso, o behir não é estúpido nem necessariamente maligno, todavia seu egoísmo e sua tendência de assumir a posse de tudo que é visível do alto de sua toca costuma colocá-lo em conflito com outras raças. Como tal, um behir muitas vezes pode ser subornado ou convencido por negociadores valentes dispostos a se aproximarem o suficiente para fazer sua oferta. Nesses casos, a tendência de um behir é atacar primeiro e perguntar depois (ou nem perguntar), isso significa que aqueles que desejarem fazer um acordo devem trazer incentivos valiosos e impressionar o behir imediatamente com sua oferta.

Costuma-se especular que os behir têm alguma relação com os dragões azuis, mas a natureza exata desse vínculo permanece desconhecida. A maioria dos dragões nega qualquer associação e desdenha os behir por sua relativa falta de inteligência – numa afronta que enfurece o temperamento agressivo do behir. Graças a esse menosprezo casual, muitos behir carregam rancores profundos contra os dragões e atacam desenfreadamente qualquer um deles que cruzar seus territórios.

Ilustração de Jason Engle

BESOURO DE CHIFRES GIGANTE

Com uma carapaça polida e mandíbulas enormes erguidas numa pose ameaçadora, este grande besouro permanece firme em defesa de seu território.

BESOURO DE CHIFRES GIGANTE ND 4

XP 1.200

N inseto Grande

Inic +0; **Sentidos** visão no escuro 18 m.; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 17, toque 9, desprevenido 17 (+8 natural, -1 tamanho)

PV 45 (7d8+14)

Fort +7, **Ref** +2, Von +2

Imunidade efeitos de ação mental

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, voo 6 m (ruim)

Corpo a Corpo picada +8 (2d8+6)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais atropelar (1d6+6, CD 17)

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 10, **Con** 15, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 9

BBA +5; **BMC** +10, **DMC** 20 (28 contra derrubar)

Perícias Voo -6

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas temperadas

Organização solitário, par ou aglomerado (3-6)

Tesouro nenhum

Com aproximadamente 3 metros de comprimento, os besouros gigantes se tornam uma séria ameaça quando vagam para dentro de campos de madeireiros, devido ao seu apetite por madeira em decomposição. Chamados de besouros de chifres gigante por causa de suas grandes mandíbulas em forma de antenas, eles utilizam esses apêndices para lutar contra machos concorrentes e derrotar rapidamente qualquer ameaça adversária.

Existem outras variações comuns desse besouro gigante. As duas mais comuns estão detalhadas abaixo.

Besouro Bombardeiro (ND 2): Este besouro da presa gigante tem apenas 2 Dados de Vida e tamanho Médio, mas pode espirrar ácido uma vez por rodada num cone de 3 metros. Aqueles que estiverem no cone devem obter sucesso num teste de Fortitude CD 11 ou sofrem 1d4+2 pontos de dano ácido. A CD do teste é baseada em Constituição.

Besouro Golias (CR 8): Este imenso besouro golias é um besouro de chifres gigante de tamanho Enorme com 12 Dados de Vida e a habilidade especial atropelar.

BESOURO DE FOGO

Este besouro do tamanho de um gato doméstico tem uma cor marrom fosca, iluminado com duas manchas verde-amareladas que brilham sobre sua carapaça.

BESOURO DE FOGO ND 1/3

XP 135

N inseto Pequeno

Inic +0; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 12, toque 11, desprevenido 12 (+1 natural, +1 tamanho)

PV 4 (1d8)

Fort +2, **Ref** +0, **Von** +0

Imunidade efeitos de ação mental

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 9 m (ruim)

Corpo a **Corpo** picada +1 (1d4)

ESTATÍSTICAS

For 10, **Des** 11, **Con** 11, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 7

BBA +0; **BMC** -1, **DMC** 9 (17 contra derrubar)

Perícias Voo -2

QE luminescência

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, aglomerado (2-6) ou colônia (7-12)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Luminescência (Ext) A glândula do besouro de fogo ilumina um raio de 3 metros. A glândula luminescente de um besouro de fogo continua a brilhar por 1d6 de dias após sua morte.

Apesar de ser noturno, um besouro de fogo não tem visão no escuro, dependendo de sua própria glândula brilhante para iluminação. Os besouros de fogo enjaulados são muito populares como fontes de iluminação duradoura entre excêntricos e mineiros.

Existem outras variações comuns de besouro de fogo. As duas mais comuns estão detalhadas abaixo.

Besouro Minerador (ND 1/2): Um besouro minerador é um besouro de fogo progredido pela aplicação do modelo evoluído simples e com deslocamento de escavação de 6 metros.

Besouro Farolete (ND 1/2): Um besouro farolete é um besouro de fogo progredido que pode criar um clarão de luz brilhante uma vez por hora. Quando um besouro farolete faz isso, todas as criaturas num raio de 3 metros devem fazer um teste de Fortitude CD 12 ou ficarão ofuscadas por 1d3 rodadas. A CD do teste é baseada em Constituição.

Ilustração de Andrew Hou

BOGGARD

Olhos bulbosos brilham no topo dessa cabeça de sapo desta criatura. Diversas verrugas e saliências decoram sua pele esverdeada.

BOGGARD **ND 2**

XP 600

CM humanoide (boggard) Médio

Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 14, toque 9, desprevenido 14 (+2 armadura, -1 Des, +3 natural)

PV 22 (3d8+9)

Fort +5, **Ref** +0, **Von** +0

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 9 m

Corpo a Corpo língua -1 toque (língua pegajosa), maça-estrela +5 (1d8+3)

Ataques Especiais coaxar terrível

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 9, **Con** 14, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 10

BBA +2; **BMC** +4; **DMC** 13

Talentos Vitalidade, Foco em Arma (maça-estrela)

Perícias Acrobacia +2 (+14 pulando), Furtividade -1 (+7 em pântanos), Natação +10; **Modificadores Raciais** +16 Acrobacia quando pulando, +8 Furtividade em pântanos, +4 Percepção

Idiomas boggard

QE prender respiração, travessia de pântano

ECOLOGIA

Meio **Ambiente** pântanos temperados

Organização solitário, par ou exército (3-12)

Tesouro equipamento de PDM (corselete de couro, maça-estrela, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Coaxar terrível (Sob) Uma vez por hora, um boggard pode, como uma ação padrão, emitir um coaxar alto e terrível. Qualquer criatura que não for um boggard em um raio de 9 metros do boggard deve realizar um teste de Vontade CD 13 ou ficará abalado durante 1d4 de rodadas. Criaturas que forem bem-sucedidas nesse teste não serão afetadas novamente pelo coaxar desse mesmo boggard durante 24 horas. Criaturas que já estejam abaladas se tornam assustadas por 1d4 de rodadas. A CD do teste é baseada em Carisma e inclui o bônus racial de +2.

Língua pegajosa (Ext) Um criatura atingida pelo ataque de língua de um boggard não pode se mover mais de 3 metros de distância do boggard e recebe -2 de penalidade na CA, enquanto a língua estiver grudada (essa penalidade não acumula se múltiplas línguas estiverem grudadas). A língua pode ser removida, fazendo um teste de Força como uma ação padrão ou causando dois pontos de dano cortante na língua (CA 11, o dano não retira pontos de vida do boggard). O boggard não pode se mover mais de 3 metros de distância do alvo, mas o boggard pode liberar a língua como uma ação livre. Ao contrário de um sapo gigante, um boggard não pode puxar os alvos em sua direção com a língua.

Prender respiração (Ext) Um boggard pode prender sua respiração por um número de rodadas igual a 4 vezes o seu valor de Constituição antes de começar a se afogar ou sufocar.

Travessia de pântanos (Ext) O boggard pode se mover através de qualquer terreno acidentado natural com o seu deslocamento normal, enquanto estiver dentro de um pântano. Terrenos alterados magicamente afetam o boggard normalmente.

Boggard lembram rãs ou sapos antropomórficos, completos com membranas nas mãos e pés, olhos grandes e bocas excessivamente largas. Essas criaturas fazem suas casas perto de grandes rios ou nas profundezas dos pântanos. Lá eles fazem pequenas aldeias compostas por montes de lama nas margens. Boggard começam a vida como girinos em lagoas de criação, eventualmente crescem até 1,5 metros de comprimento antes de terem braços e pernas e serem capaz de viver em terra firme. A aceitação no clã depende do jovem boggard ter sucesso em uma caçada para matar um humanoide senciente. Aqueles que falham são exilados do clã. Conforme boggard envelhecem, eles continuam a crescer e perdem sua coloração. Boggard excepcionalmente velhos possuem uma pele completamente branca que cobre seus corpos obesos. Alguns destes boggard classificam-se entre a casta dos reis-sacerdotes e desfrutam de uma vida de prazeres grotescos regendo seus clãs.

Embora muitas vezes curvados, boggard chegam a medir 1,5 metros de altura e pesar cerca de 100 quilos. Estas criaturas vivem até 50 anos, embora os perigos dos pântanos e as lutas internas geralmente encurtem esses anos.

Ilustração de Ilker Serdar Yildiz

BRUXA DO MAR

Uma cabeleira parecida com algas podres cobre esta bruxa anciã. Sua pele flácida e tingida por algas ressalta seu corpo esquálido.

BRUXA DO MAR **ND 4**

XP 1.200

CM humanoide monstruoso (aquático) Médio

Inic +3; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +11

Aura aparência horripilante (18 m)

DEFENSIVA

CA 16, toque 13, desprevenido 13 (+3 Des, +3 natural)

PV 38 (4d10+16)

Fort +5, **Ref** +7, **Von** +5

OFENSIVA

Deslocamento 9 m; nado 12 m

Corpo a Corpo 2 garras +8 (1d6+4)

Ataques **Especiais** mau-olhado

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 16, **Con** 18, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 15

BBA +4; **BMC** +8; **DMC** 21

Talentos Foco em Perícia (Blefar, Percepção)

Perícias Blefar +9, Conhecimento (qualquer um) +5, Furtividade +10, Natação +19, Percepção+11;

Idiomas comum, gigante

QE anfíbio

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer aquático

Organização solitário ou coven (3 bruxas de qualquer tipo)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Aparência Horripilante (Sob) A aparência de uma bruxa do mar é tão repugnante que qualquer criatura dentro de uma área de 18 m (que não seja outra bruxa) que olhar para ela deve ser bem sucedida em um teste de Fortitude CD 14 ou ficará instantaneamente enfraquecida, recebendo 1d6 pontos de dano na Força. As criaturas que afetadas por este poder ou que foram bem sucedidas no teste contra ele, não podem ser afetadas novamente pela aparência horripilante da mesma bruxa por 24 horas. Este é um efeito de ação mental. A CD do teste é baseada em Carisma.

Mau-olhado (Sob) Três vezes por dia, uma bruxa do mar pode conjurar seu terrível olhar sobre uma única criatura dentro de 9 metros. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Vontade CD 14 ou será tomado por uma angústia nebulosa e um sentimento de preocupação relacionado a alguma desgraça iminente que aflige a vítima. Se uma bruxa do mar usar seu mau-olhado em alguém já afetado por esta maldição, a vítima deve ser bem sucedida em um teste de Fortitude CD 14 ou ficará sobrecarregado de medo e entrará em um estado de coma por 3 dias. A cada dia que passar, a vítima em coma deve ser bem sucedida em um teste de Fortitude CD 14 ou perecerá. O mau-olhado é um efeito mental de medo. As CD dos testes são baseadas em Carisma.

Maldição do Mau-olhado: Olhar – falha no teste de resistência; *TR* Vontade CD 14; *frequência* 1/dia; *efeito* zonzo (ou entrar em coma caso já esteja sob os efeitos do mau-olhado)

Feiticeiras do mar monstruosas, estas bruxas cruéis possuem características tão aterrorizantes que poucos se atrevem a olhar para elas. Divertindo-se com a discórdia, estas criaturas imundas arrastam marinheiros para sepulturas aquáticas e atormentam os povos dos oceanos com promessas maldosas. As bruxas do mar sempre são terríveis de se ver, e apesar de serem glutonas, elas geralmente são criaturas magras que parecem morrer de fome. A maioria mede 1,8 metros de altura e pesa 75 quilos.

As bruxas do mar preferem viver relativamente perto da enseada onde pescadores e naus mercantes são mais comumente encontrados. A maioria escolhe viver longe de áreas urbanas onde suas ações não irão chamar muita atenção de possíveis inimigos mas não é incomum para uma bruxa do mar corajosa ou impaciente se instalar no porto de uma cidade ou na nascente de um rio profundo.

As bruxas do mar formam covens assim como outras bruxas, mas sua natureza aquática geralmente impede que elas formem covens mistos.

No caso de uma bruxa verde que vive na enseada (normalmente uma bruxa verde que vive em um pântano salgado ou outros pântanos costeiros), um coven normalmente é formado de duas bruxas que veem a bruxa verde como sua mãe e líder.

Um coven de bruxas do mar é mais comumente formado de um grupo de bruxas amigas e irmãs. Veja a página 39 para mais detalhes sobre covens de bruxas.

Ilustração por ConceptArtHouse

Bruxa da Noite

Fetiches macabros e os trapos de uma roupa que um dia foi bela penduram-se no corpo cadavérico desta horrível anciã de dentes afiados.

BRUXA DA NOITE **ND 9**

XP 6.400

NM extraplanar (extraplanar, maligno) Médio

Inic +4; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +16

DEFENSIVA

CA 25, toque 14, desprevenido 21 (+4 Des, +11 natural)

PV 92 (8d10+48)

Fort +14, **Ref** +8, **Von** +11

RD 10/ferro frio e magia; **Imunidade** encantamento, frio, medo, fogo, sono; **RM** 24

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo 2 garras +13 (1d4+5), mordida +13 (2d6+5 mais doença)

Ataques Especiais assombrar os sonhos

Magias Conhecidas (NC 8º)

Sempre Ativo – *detectar o bem, detectar o caos, detectar a ordem, detectar magia, detectar o mal*

À Vontade – *invisibilidade, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento* (CD 14), *sono profundo* (CD 16)

À Vontade (com pedra do coração) – *forma etérea, prender alma*

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 19, **Con** 22, **Int** 18, **Sab** 16, **Car** 17

BBA +8; **BMC** +13; **DMC** 27

Talentos Combate Montado, Enganador, Magia em Combate, Prontidão

Perícias Artes Mágicas +15, Blefar +16, Cavalgar +15, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (planos) +15, Diplomacia +11, Disfarce +16, Intimidação +14, Percepção +16, Sentir Motivação +16

Idiomas abissal, celestial, comum, infernal

QE alterar forma (qualquer humanoide, *alterar-se*), pedra do coração

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer plano de alinhamento maligno

Organização solitário, montada (1 e 1 pesadelo) ou coven (3 bruxas de qualquer tipo)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Assombrar os Sonhos (Sob) Uma bruxa da noite pode visitar os sonhos de alvos caóticos ou malignos usando um periapto especial conhecido como a pedra do coração para se tornar etérea, e então flutuar sobre a criatura. Uma vez que faça isso, ela permanece na vítima até o amanhecer. O sonhador sofre com sonhos atormentados e têm 1 ponto de Constituição drenado ao acordar. Apenas outro ser etéreo pode deter essas invasões noturnas confrontando e derrotando a bruxa da noite.

Doença (Sob) *Febre Demoníaca*: Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 20; *atraso* imediato; *frequência* 1/dia; *efeito* 1d6 dano Con (o alvo deve realizar um 2º teste ou 1 ponto de dano será drenado); *cura* 2 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Pedra do Coração (Sob) Todas as bruxas da noite carregam uma pedra do coração – uma gema especial que vale no mínimo 1.800 PO e é usada como periapto. A magia de uma pedra do coração é abastecida pelo espírito da bruxa da noite e por sua proximidade – uma vez separada de seu dono (ou após a morte da bruxa), a pedra do coração retém sua magia por 24 horas antes de se tornar uma gema não mágica novamente. Uma pedra do coração cura instantaneamente qualquer doença contraída pelo portador. Além disso, uma pedra do coração fornece um bônus de resistência de +2 em todos os testes de resistência (esse bônus já está incluso no bloco de estatística). Uma bruxa da noite que perder esse fetiche não poderá utilizar *forma etérea* ou *prender alma* até encontrar outra gema substituta.

Terríveis assassinas e almas gananciosas, bruxas da noite caçam mortais enquanto eles estão mais vulneráveis. Preferindo matar sua presa vagarosamente, assombrando seus sonhos noite após noite, estas criaturas prendem as almas atormentadas de suas vítimas dentro de gemas escuras que podem ser vendidas nos mercados infernais nos planos exteriores. Bruxas da noite variam bastante em aparência, medindo entre 1,60 e 1,80 metros de altura e pesando de 75 a 150 quilos.

Ilustração por Andrew Hou

BRUXA VERDE

Nós de cabelos escuros e mofados recobrem as feições desta anciã magricela de aspecto doentio e pele verde.

BRUXA VERDE **ND 5**

XP 1.600

CM humanoide monstruoso Médio

Inic +1; **Sentidos** visão no escuro 27 m; Percepção +15

DEFENSIVA

CA 19, toque 11, desprevenido 18 (+1 Des, +8 natural)

PV 58 (9d10+9)

Fort +6, **Ref** +7, **Von** +7

RM 16

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, nado 9 m

Corpo a Corpo 2 garras +13 (1d4+4 mais fraqueza)

Habilidades Similares à Magia (NC 9º)

Sempre Ativo – *passos sem pegadas, idiomas, respirar na água*

À Vontade – *alterar-se, forma de árvore, globos de luz, invisibilidade, pirotecnia* (CD 14), *som fantasma* (CD 12), *vento sussurrante*

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 12, **Con** 12, **Int** 15, **Sab** 13, **Car** 14

BBA +9; **BMC** +13; **DMC** 24

Talentos Enganador, Grande Fortitude, Lutar às Cegas, Magia em Combate, Prontidão

Perícias Blefar +13, Conhecimento (arcano) +11, Disfarce +13, Furtividade +13, Natação +18, Percepção +15, Sentir Motivação +9

Idiomas aklo, comum, gigante

QE arremedo

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos temperados

Organização solitário ou coven (3 bruxas de qualquer tipo)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Arremedo (Ext) Uma bruxa verde pode imitar os sons da maioria dos animais encontrados próximo a seu lar.

Fraqueza (Sob) As garras da bruxa verde sugam a força daqueles que ela acerta. Toda vez que uma bruxa verde acertar um inimigo com suas garras, a vítima sofrerá 2 pontos de dano de Força a menos que seja bem sucedido num teste de Fortitude CD 16. Alternativamente, uma bruxa verde pode tentar infligir uma fraqueza maior no oponente por meio de um ataque de toque – essa variação requer uma ação padrão e não pode ser realizada na mesma rodada que a bruxa realiza o ataque de garras. O oponente tocado deve ser bem sucedido num teste de Fortitude CD 16 ou sofrerá 2d4 pontos de dano de Força. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Terríveis anciãs conhecidas por assolar os pântanos sombrios e as florestas emaranhadas, bruxas verdes nutrem um intenso ódio por todas as coisas belas e puras. Usando suas habilidades de enganação, essas anciãs deleitam-se em assassinar e perturbar mentes nobres e degradar os corações puros.

Elas têm uma paixão particular em usar *alterar-se* para assumir as formas de donzelas estonteantes e então seduzir jovens rapazes os afastando de suas amantes e famílias. Nessa forma, elas podem infectar tais cidadãos nobres e corretos com todos os tipos de escândalos e deboches. Algumas bruxas verdes preferem revelar suas verdadeiras identidades para seus amantes num momento precisamente calculado para conduzi-los à insanidade pelo horror e pela vergonha. Outras arrastam seus flertes e fazem o que podem para destruir de uma vez a vida desses homens que foram seduzidos antes de mostrar ao que restou deles a verdade. No final, os mais sortudos desses amantes desafortunados são comidos por suas companheiras bruxas verdes – para os mais azarados, a perdição final pode ser muito pior, pois a imaginação cruel de uma bruxa verde é vasta.

Uma bruxa verde típica mede 1,5 metros de altura e pesa cerca de 80 quilos.

COVENS DE BRUXAS

Quando três bruxas de qualquer tipo se reúnem, elas podem formar um coven para ampliar a habilidade mágica. Qualquer combinação de bruxas pode formar um coven, mas bruxas verdes são os membros mais comuns nessas reuniões macabras.

Sempre que as três bruxas de um coven em particular estiverem a menos de 3 metros uma da outra, todas as três podem trabalhar em conjunto para usar qualquer uma das seguintes habilidades similares à magia: *animar os mortos, metamorfose perniciosa* (CD 18), *mácula* (CD 17), *rogar maldição* (CD 17), *clariaudiência/clarividência, encantar monstros* (CD 17), *comunhão, controlar o clima, sonho, jaula de energia, limpar a mente, miragem arcana* (CD 18), *reencarnação, falar com os mortos, véu* (CD 19), *visão.*

Todas as três bruxas devem gastar uma ação de rodada completa para fazer parte dessa forma de magia cooperativa. Todas as habilidades similares à magia do coven funcionam como NC 9º (ou o maior NC disponível da bruxa mais poderosa no coven). A CD do teste é baseada em Carisma e funciona como se o valor de Carisma fosse 16, a menos que uma das bruxas tenha o valor de Carisma maior, nesse caso as CD das habilidades similares à magia são ajustadas para o maior modificador de Carisma da bruxa.

Ao critério do Mestre, alguns covens de bruxa mais poderosos podem ter habilidades similares à magia adicionais.

Ilustração por Francis Tsai.

Bugbear

Esta criatura de pelagem escura ergue uma maça-estrela, seus olhos, minúsculos e esbranquiçados, brilham com a emoção da próxima morte.

BUGBEAR **ND 2**

XP 600

CM humanoide (goblinoide) Médio

Inic +1; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 17, toque 11, desprevenido 16 (+2 armadura, +1 Des, +3 natural, +1 escudo)

PV 16 (3d8+3)

Fort +2, **Ref** +4, **Von** +1

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo maça-estrela +5 (1d8+3)

À Distância azagaia +3 (1d6+3)

ESTATÍSTICAS

For 16, **Des** 13, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 10, **Car** 9

BBA +2; **BMC** +5; **DMC** 16

Talentos Presença Intimidadora, Foco em Perícia (Percepção)

Perícias Intimidação +7, Percepção +8, Furtividade +10; **Modificadores Raciais** +4 Intimidação, +4 Furtividade

QE perseguidor

Idiomas comum, goblin

ECOLOGIA

Meio ambiente montanhas temperadas

Organização solitário, par, gangue (3-6) ou guerrilha (7-12 mais dois guerreiros de 1° nível e 1 chefe de 3°-5° nível)

Tesouro equipamento de PdM (corselete de couro, escudo de madeira leve, maça-estrela, 3 azagaias, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Perseguidor (Ext) Percepção e Furtividade sempre serão perícias de classes para bugbear.

O bugbear é a maior das raças goblinoides, um bruto pesado que é pelo menos uma cabeça mais alto do que a maioria dos seres humanos. Eles são solitários, preferem viver e matar por conta própria, do que formar tribos com a sua própria espécie, no entanto, não é raro encontrar pequenos grupos de bugbear trabalhando juntos, ou habitando em tribos de goblins ou hobgoblins onde desempenham a função de guardas de elite ou executores.

Bugbears não formam grandes tocas como goblins, ou nações como hobgoblins; eles preferem a desordem em menor escala que lhes permite manter seus atos favoritos (assassinato e tortura) em um nível mais pessoal. Os seres humanos são as presas favoritas de um bugbear, e a maioria conta a carne humana como um alimento básico. Troféus terríveis de orelhas ou os dedos são decorações comuns de bugbears.

Ilustração de Andrew Hou

Quando os bugbear se voltam a religião, eles favorecem os deuses do assassinato e violência, diversos Lordes Demônios estão entre os seus favoritos.

Um bugbear típico mede 2 metros de altura e pesa 200 quilos.

A Natureza do Mal Goblinoide

Goblins, hobgoblins e bugbear, apesar de serem semelhantes superficialmente, representam, cada um, uma diferente face do mal. Hobgoblins são ordeiros e metódicos em sua maldade, formam vastos exércitos, guerrilhas e nações tirânicas. Goblins são o mal primordial, buscam apenas crueldade e vítimas onde quer que possam encontrar, seja entre sua própria espécie ou contra os seus vizinhos. No entanto, o mal personificado pelo bugbear talvez seja o mais aterrorizante, pois eles buscam ativamente infligir dor e sofrimento das formas mais destrutivas possíveis. Quando um hobgoblin mata, é por causa da tradição e da ordem. Quando um goblin mata, é pela diversão. Mas quando um bugbear segura sua lâmina, ele mata apenas quando está seguro de que o assassinato irá causar o máximo de dor e sofrimento àqueles que a arma não pode tocar; para um bugbear, o real objetivo do assassinato está em não só atingir a vítima, mas todos aqueles que têm estima por ela.

BULETTE

Esta criatura encouraçada exibe os dentes afiados enquanto suas placas dorsais em forma de barbatana erguem-se entre seus ombros.

BULETTE ND 7

XP 3.200

N besta mágica Enorme

Inic +6; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, sentido sísmico; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 22, toque 10, desprevenido 20 (+2 Des, +12 natural, -2 tamanho)

PV 84 (8d10+40)

Fort +11, **Ref** +8, **Von** +5

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, escavação 6 m

Corpo a Corpo mordida +13 (2d8+9/19-20) e 2 garras +12 (2d6+6)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais salto, mordida feroz

ESTATÍSTICAS

For 23, **Des** 15, **Con** 20, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 6

BBA +8; **BMC** +16; **DMC** 28 (32 contra derrubar)

Talentos Foco em Arma (Mordida), Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +9 (+17 pulando), Percepção +11; **Modificadores Raciais** +4 de Acrobacia quando pular

ECOLOGIA

Meio ambiente colinas temperadas

Organização solitário ou par

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Mordida Feroz (Ext) A mordida de um bulette é particularmente perigosa. Ele aplica 1,5 vezes seu modificador de Força ao dano infligido com seu ataque de mordida, e sua margem de crítico é 19-20.

Salto (Ext) Um bulette pode executar um tipo especial de ataque saltando para o combate. Quando um bulette investe contra um inimigo, pode fazer um teste de Acrobacia CD 20 para saltar e cair ao lado de seus inimigos. Se ele for bem-sucedido no teste de Acrobacia, pode realizar seu ataque com quatro garras contra inimigos em seu alcance, mas não pode fazer um ataque de mordida.

A criação de algum arcanista desconhecido milênios atrás, o bulette foi criado para se tornar o predador mais feroz das colinas. Cavando rapidamente através da terra logo abaixo da superfície, às vezes sua barbatana blindada deixa um rastro distinto, o bulette se lança para fora da pedra e da terra para rasgar sua presa, sem remorso, o que dá origem ao seu apelido "tubarão terrestre".

Bulette são notórios pelo seu mau humor, atacam criaturas muito maiores sem se importar com sua segurança pessoal.

Bestas solitárias exceto pelo parceiro ocasional, eles passam a maior parte do seu tempo patrulhando o perímetro de territórios que podem se estender até 77 quilômetros quadrados, caçando e punindo intrusos com uma fúria que abala as colinas.

Bulette são uma máquina de comer perfeita, consomem ossos, armaduras, e até mesmo itens mágicos com suas poderosas mandíbulas e ácido estomacal. Na falta de outra comida, o bulette pode mastigar objetos inanimados, por razões desconhecidas nenhum bulette come carne élfica voluntariamente – alguns dizem que essa é uma prova que magia élfica estava envolvida em sua criação. Anões também são raramente devorados por essas bestas, mas eles dilaceram membros das duas raças se os avistarem. Halflings, por outro lado, estão entre as refeições prediletas das bestas, e nenhum halfling com algum senso se aventura casualmente no território de um bulette.

O bulette é um guerreiro astuto, surpreendendo inimigos com uma agilidade impressionante. Uma de suas táticas favoritas é investir e se lançar no ar com o intuito de cair em cima de sua presa com suas quatro garras afiadas.

Lendas contam que a carne debaixo do dorso da besta é particularmente macia, e que aqueles que estão dispostos e capazes de esperar até que a barbatana esteja levantada no calor da batalha ou do acasalamento, podem assim direcionar um golpe fatal – ainda assim, aqueles que enfrentaram o Tubarão terrestre concordam que a melhor maneira de ganhar uma luta com um bulette é evitá-lo totalmente.

Ilustração de Ben Wootten

Caçador

Uma aranha do tamanho de um elefante levanta em suas quatro patas traseiras em um violento desafio, com seus olhos reluzindo energia mágica.

CAÇADOR **ND 11**

XP 12.800

CM constructo (extraplanar) Enorme

Inic +7; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +15

DEFENSIVA

CA 25, toque 11, desprevenido 22 (+3 Des, +14 natural, -2 tamanho)

PV 137 (15d10+55); cura acelerada 5

Fort + 7, **Ref** +10, **Von** +5;

Habilidades Defensivas características de constructo

OFENSIVA

Deslocamento 15 m

Corpo a Corpo mordida +19 (1d8+6 mais atracar), 4 garras +19 (2d6+6/19-20)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Ataques **Especiais** raios ópticos (+16 toque à distância)

Habilidades Similares à Magia (NC 20º)

À vontade - discernir localização

ESTATÍSTICAS

For 22, **Des** 16, **Con** –, **Int** 3, **Sab** 11, **Car** 1

BBA +15; **BMC** +23 (+27 agarrar); **DMC** 36 (40 contra derrubar)

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (garra), Encontrão Aprimorado, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Trespassar, Vitalidade

Perícias Percepção +15

Idiomas abissal (não pode falar)

QE implacável

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Abismo)

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Implacável (Sob) Um caçador está constantemente sob os efeitos de *patas de aranha* e *caminhar na água*; estas habilidades não podem ser dissipadas.

Raios Ópticos (Sob) Os olhos de um caçador podem produzir quatro raios mágicos diferentes, cada um com uma distância de 30 metros. A cada rodada, ele pode disparar um raio como uma ação livre. Um raio em particular só pode ser usado uma vez a cada 4 rodadas. Um caçador pode disparar um raio óptico na mesma rodada em que ele faz ataques físicos – disparar um raio óptico não provoca ataques de oportunidade. A CD do teste para raios óticos é 19 – a CD do teste é baseada em Constituição, e inclui um bônus racial de +2. Os efeitos do raio óptico são os seguintes:

- *Fogo:* Causa 12d6 de dano de fogo (Reflexos metade).
- *Frio:* Causa 12d6 dano de frio (Reflexos metade).
- *Eletricidade:* Causa 12d6 dano de eletricidade (Reflexos metade).
- *Petrificação:* O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude ou vira pedra permanentemente.

Nem todos os constructos são formados de matéria inerte como pedra, madeira, metal, ou carne morta. Nos cantos mais escuros do Grande Além, certos lordes demoníacos poderosos dominaram a arte de modelar a carne bruta e protoplasmática do Abismo em monstruosidades hediondas desprovidas de vida, emoção, e vontade de resistir ao controle. O monstruoso caçador é muito conhecido entre os constructos, uma enorme criação na forma de uma aranha capaz de liberar uma energia potente sobre aqueles que foram ordenados a procurar.

Os lordes demoníacos usam os caçadores para procurar aqueles que ousam abandonar suas lealdades ou fugir da servidão. Frequentemente, a presença de um caçador na toca de um demônio é suficiente por si só para garantir a lealdade dos demônios menores. Os constructos também se destacam no rastreamento de objetos específicos entregando-os de volta a seus mestres – sua inteligência é suficiente apenas para permitir que eles se concentrem nas tarefas ordenadas mas não o bastante para que formulem ideias de rebeldia e anseios por liberdade.

O corpo de um caçador é do tamanho de um elefante, e a envergadura de suas patas é próxima de 9 metros. Eles pesam 3,5 toneladas.

Conjurando um Caçador

Embora um caçador não seja um extraplanar, ele pode, no entanto, ser conjurado por *aliado planar maior* ou *âncora planar maior*. O conjurador deve tomar cuidado nesse caso, contudo, usando incensos especiais raros e diagramas complexos pintados no chão e nas paredes com tintas fosforescentes caras, para que o caçador não o ataque após a conclusão da magia.

Estes componentes custam 25.000 PO e substituem os custos normais utilizados por qualquer magia de conjuração (incluindo o requisito de teste de Carisma da âncora planar maior).

Ilustração por Tyler Walpole

CAÇADOR INVISÍVEL

Nenhuma forma real pode ser detectada, apenas um sentimento de força e malevolência desmedida é inegavelmente sentido na presença desta criatura.

CAÇADOR INVISÍVEL **ND 7**

XP 3.200

N extraplanar (ar, elemental, extraplanar) Médio

Inic +8; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 20, toque 14, desprevenido 16 (+4 Des, +6 natural)

PV 80 (7d10+42)

Fort +11, **Ref** +11, **Von** +4

Habilidades Defensivas invisibilidade natural; **Imunidade** características de elemental;

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 9m (perfeito)

Corpo a Corpo 2 pancadas +12 (2d6+4)

ESTATÍSTICAS

For 18, Des 19, Con 22, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 11

BBA +7; **BMC** +11; **DMC** 25

Talentos Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (pancada), Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos

Perícias Acrobacia +14, Blefar +10, Conhecimento (planos) +12, Furtividade +14, Percepção +12, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +12, Voo +22;

Idiomas auran e comum

QE rastrear aprimorado

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Plano do Ar)

Organização solitário

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Invisibilidade Natural (Ext) Esta habilidade está sempre ativa – um caçador invisível permanece invisível todo o tempo, até mesmo quando está atacando.

Esta habilidade é inata e não está sujeita à magia *purgar invisibilidade*. Contra adversários que não o localizam, o caçador invisível ganha um bônus de +20 nos testes de Furtividade enquanto estiver se movimentando, ou +40 quando ficar parado – estes bônus não estão incluídos nas estatísticas acima.

Rastrear Aprimorado (Ext) Um caçador invisível não recebe nenhuma penalidade em testes de Sobrevivência quando estiver rastreando e se movimentando em qualquer velocidade.

Muito pouco é conhecido sobre estas criaturas enigmáticas e misteriosas, já que sua própria natureza faz com que os detalhes de sua verdadeira forma sejam difíceis de discernir. Trazidos para este mundo do Plano do Ar, estas criaturas cumprem tarefas para aqueles que as conjuram. Os caçadores invisíveis atuam como guardiões, assassinos, e rastreadores, ocupações em que eles são excelentes.

Sua invisibilidade natural e habilidade com furtividade permitem que eles sigam sua presa sem serem detectados o que lhes dá vantagens para exterminar um alvo.

Muitos caçadores invisíveis ofendem-se com isso e veem essas tarefas mesquinhas como nada além de reles trabalhos solicitados pelos mortais. Quando recebem uma tarefa particularmente complexa ou enfadonha, um caçador invisível procura encontrar uma brecha em alguma instrução mal formulada. Por exemplo, magos que invocaram um caçador invisível para um serviço com as instruções "proteja-me do perigo" podem acabar escoltados para um local distante e escondido, ou até mesmo para o Plano do Ar.

Devido às suas invocações constantes, muitos caçadores invisíveis nutrem certa hostilidade contra aqueles que vivem no Plano Material. Os caçadores invisíveis novatos no mundo mortal somente conhecem as histórias de seu povo e tentam manter uma mente aberta a respeito das intenções daqueles que os chamam.

Ao longo do tempo, ou em serviço de um mestre particularmente vil, caçadores invisíveis formaram uma opinião negativa sobre as criaturas feitas de carne e osso, o que levou à sua tendência de distorcer suas ordens e causar prejuízos aos seus mestres. Para os caçadores invisíveis mais velhos e mais experientes, a única coisa que protege aqueles que os convocam é a magia que os vinculam. Estas criaturas automaticamente tentam usar inconsistências na formulação de suas tarefas e distorções literais na intenção de encontrar um caminho para atrapalhar, ferir, ou até mesmo matar o clérigo ou arcanista que os trouxe para o plano.

Ilustração de Tyler Walpole

Cachorro

Este pequeno animal tem um couro áspero e um olhar faminto em seus olhos castanhos.

CACHORRO **ND 1/3**

XP 135

N animal Pequeno

Inic +1; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 13, toque 12, desprevenido 12 (+1 Des, +1 natural, +1tamanho)

PV 6 (1d8+2)

Fort +4, **Ref** +3, **Von** +1

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo mordida +2 (1d4+1)

ESTATÍSTICAS

For 13, **Des** 13, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

BBA +0; **BMC** +0; **DMC** 11 (15 contra Derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção)

Perícias Acrobacia +1 (+9 saltando), Percepção +8, Sobrevivência +1 (+5 farejando); **Modificadores Raciais** +4 Acrobacia quando saltar, +4 Sobrevivência quando farejar

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, par ou matilha (3-12)

Tesouro nenhum

As estatísticas do cachorro comum apresentadas aqui descrevem qualquer cachorro pequeno entre 10-25 quilos. Eles podem ser usados para caninos selvagens como coiotes, chacais e cachorros selvagens.

Na selva, cachorros são criaturas violentas e territoriais. Ainda mais ameaçador que uma matilha de cachorros selvagens é a raiva canina. A raiva afeta animais como morcegos, carcajús e ratos, mas a transformação mais terrível é quando um animal de família comum se torna o portador da doença.

Uma criatura raivosa pode transmitir raiva para a sua vítima com uma mordida. Seu ND aumenta em 1 (ou sobe um degrau, no caso da criatura ter o ND menor que 1).

RAIVA

Tipo doença, ferimento; **TR** Fortitude CD 14

Atraso 2d6 semanas; **Frequência** 1/dia

Efeito 1 Dano em Con mais 1d3 Dano em Sab (Redução mínima de 1 Sab); **Cura** 2 Sucessos consecutivos

Cão de Montaria

Este cão corpulento está equipado com uma pequena sela, um rosnado baixo e ameaçador ressoa de seu peito.

CÃO DE MONTARIA **ND 1**

XP 400

N animal Médio

Inic +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 13, toque 12, desprevenido 11 (+2 Des, +1 natural)

PV 13 (2d8+4)

Fort +5, **Ref** +5, **Von** +1

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo mordida +3 (1d6+3 mais derrubar)

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

BBA +1; **BMC** +3; **DMC** 15 (19 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção)

Perícias Acrobacia +6 (+14 saltando), Percepção +8, Sobrevivência +1 (+5 farejando); **Modificadores Raciais** +4 Acrobacia quando saltar, +4 Sobrevivência quando farejar

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, par ou matilha (3-12)

Tesouro nenhum

Cachorros grandes (conhecidos por cães de montaria pelas raças pequenas como halflings e gnomos) incluindo as raças robustas como husky, mastiff e lebrel irlandês. Um cão de montaria pode combater enquanto carrega um cavaleiro, mas o cavaleiro não pode atacar, exceto se ele ou ela for bem-sucedido em um teste de Cavalgar CD 10.

Ilustração por Ben Wootten

CAMPEÃO ESQUELÉTICO

Este esqueleto blindado se mantém em posição de batalha, com suas armas em riste enquanto uma fria luz azul brilha em suas órbitas.

CAMPEÃO ESQUELÉTICO ND 2

XP 600

Humano campeão esquelético combatente 1

NM morto-vivo Médio

Inic +5; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +6

DEFENSIVA

CA 21, toque 12, desprevenido 19 (+6 armadura, +1 Des, +2 natural)

PV 17 (3 DV; 2d8+1d10+3)

Fort +3, **Ref** +1, **Von** +3; resistir a canalização +4

RD 5/concussivo; **Imunidade** frio,características de morto-vivo

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo espada longa o.p. +7 (1d8+3/19-20)

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 13, **Con** –, **Int** 9, **Sab** 10, **Car** 12

BBA +2; **BMC** +5; **DMC** 16

Talentos Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada[B], Trespassar

Perícias Furtividade -1, Percepção +6, Intimidação +7

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, par ou pelotão (3 – 12)

Tesouro padrão (peitoral de aço, escudo de aço pesado, espada longa obra prima, outros tesouros)

Alguns esqueletos mantêm sua inteligência e astúcia, o que os torna guerreiros formidáveis. Estes mortos-vivos são muito mais poderosos que seus parentes irracionais, e muitos recebem níveis de classe.

Criando Campeões Esqueléticos

"Campeão Esquelético" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (que não seja um morto-vivo) que tenha um sistema estrutural esquelético (que a partir de agora chamaremos de criatura base) e uma inteligência mínima de 3.

ND: O ND de um campeão esquelético é 1 ponto mais alto que o de um esqueleto normal com os mesmos DV (veja página 138).

Tipo: O tipo da criatura se torna morto-vivo. Ela mantém os subtipos exceto pelos subtipos de alinhamento e subtipos que indicam espécie.

Alinhamento: Qualquer maligno.

Classe de Armadura: Armadura natural como a do esqueleto (ver página 138).

Dados de Vida: Mude todos os DV raciais da criatura para d8, então adicione 2 Dados de Vida Raciais a este total (criaturas sem Dados de Vida raciais recebem 2). DV de níveis de classe não são modificados.

Habilidades Defensivas: Um campeão esquelético recebe RD 5/concussivo, resistir a canalização +4, e imunidade ao frio. Ele também recebe todas as características de morto-vivo padrão.

Deslocamento: Como o de um esqueleto padrão (ver página 138).

Ataques: Como os de um esqueleto padrão (ver página 138).

Atributos: For +2, Des +2. Como morto-vivo, ele não tem valor de Constituição.

BBA: Seu BBA para os DV raciais é igual a 3/4 do seu DV.

Perícias: Ele recebe níveis de perícia por Dados de Vida igual a 4+ seu modificador de Inteligência. As perícias de classe para os DV são: Escalar, Disfarce, Voo, Intimidação, Conhecimento (arcano), Conhecimento (religião), Percepção, Sentir Motivação, Artes Mágicas, e Furtividade. Perícias recebidas de níveis de classe permanecem não modificadas.

Talentos: Um campeão esquelético recebe Iniciativa aprimorada como talento bônus.

Testes de Resistência: Os bônus básicos de testes de resistência para os Dados de Vida raciais são Fort +1/3 DV, Ref +1/3 DV, e Von +1/2 DV + 2.

Ilustração por Scott Purdy

Cão Goblin

A cara deste canino sarnento tem o mesmo nariz achatado, olhos pequenos e dentes protuberantes de um rato que se tornou grotescamente grande.

CÃO GOBLIN **ND 1**

XP 400

N animal Médio

Inic +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +1

DEFENSIVA

CA 13, toque 12, desprevenido 11 (+2 Des, +1 natural)

PV 9 (1d8+5)

Fort +4, **Ref** +4, **Von** +1

Imunidade doença

OFENSIVA

Deslocamento 15 m

Corpo a Corpo mordida +2 (1d6+3 mais reação alérgica)

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 14, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 8

BBA +0; **BMC** +2; **DMC** 14

Talentos Vitalidade

Perícias Furtividade +6

ECOLOGIA

Meio **Ambiente** florestas temperadas, pântanos ou subterrâneo

Organização solitário ou matilha (2-12)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Reação Alérgica (Ext) O pêlo de um cão goblin é altamente irritante para todas as criaturas, exceto as de subtipo goblinoide. Uma criatura não goblinoide ferida pela mordida de um cão goblin, que cause dano num cão goblin com armas naturais ou desarmado, ou que por outro motivo entre em contato com um cão goblin (incluindo tentativas de agarrar ou cavalgar a criatura) deverá realizar um teste de Fortitude CD 12 ou começará a se coçar. A criatura afetada por essa coceira receberá uma penalidade de -2 em Destreza e Carisma por 1 dia (múltiplas reações alérgicas não acumulam). *Remover doenças* ou qualquer cura mágica remove a coceira instantaneamente. Esse é um efeito de doença. A CD do teste é baseada em Constituição.

Detestados por homens e os outros animais, cães goblins são feios, fedorentos, covardes e irritados. Não é surpresa que os goblins sintam uma enorme simpatia por estas criaturas repugnantes. Constantemente se coçando, afligido por um tipo de sarna que afeta toda espécie, exacerbada por grandes descamações, até mesmo o cão goblin mais saudável parece doente e faminto.

Apesar do nome, um cão goblin é de fato uma espécie de roedor que cresceu monstruosamente. Entretanto, sua forma de pernas alongadas e a propensão em caçar e correr em bandos popularizou seu nome, um nome que muitos goblins criticam, pois ele leva os goblins a considerarem que suas montarias favoritas tenham algum tipo de parentesco com cães de verdade. É claro, que sendo goblins, ele não se incomodam em dar nomes alternativos para os cães goblins. Talvez eles não saibam que possam.

O contato com o couro sarnento do cão goblin gera urticária na maioria das outras criaturas, uma condição conhecida como "coceira goblin". Goblinoides parecem ser imunes a essa aflição, e são inclinados a usarem cães goblins como guardiões e montaria.

Apesar de seus distúrbios e condições de pele, cães goblins são altamente resistentes a doenças. Sua comida favorita é carniça – quanto mais podre, melhor. A única razão para que as tocas de goblins não sejam mais sujas do que já são, é que muitas tribos goblins deixam seus cães correrem livres pelos covis. Constantemente famintos, um cão goblin come qualquer coisa que possa ser mastigada e que foi deixada por outrem com paladar mais exigente.

Um cão goblin tem 1,5 metros de comprimento e pesa apenas 32 quilos.

Cães goblins como companheiros

Estatísticas Iniciais: Tamanho Pequeno; **Deslocamento** 15 m; **Ataque** mordida (1d4); **Atributos** For 11, Des 16, Con 11, Int 2, Sab 12, Car 8; **QE** reação alérgica, visão na penumbra, faro.

Progressão no 4º nível: Tamanho Médio; **CA** +1 armadura natural; **Ataque** mordida (1d6); **Atributos** For +4, Des -2, Con +4

Ilustração de Andrew Hou

CÃO INFERNAL

Esta criatura lembra um lobo magro e esguio com pelagem castanho-avermelhada, garras brancas, e ardentes olhos vermelhos flamejantes.

CÃO INFERNAL ND 3

XP 800

OM extraplanar (extraplanar, fogo, maligno, ordeiro) Médio

Inic +5; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m; Percepção +7

DEFENSIVA

CA 16, toque 11, **desprevenido** 15 (+1 Des, +5 natural)

PV 30 (4d10+8)

Fort +6, **Ref** +5, **Von** +1;

Imunidade fogo

Fraquezas vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo mordida +5 (1d8+1 mais 1d6 fogo)

Ataques Especiais sopro (cone de 3 m, uma vez a cada 2d4 rodadas, 2d6 dano de fogo, Reflexos CD 14 metade)

ESTATÍSTICAS

For 13, **Des** 13, **Con** 15, **Int** 6, **Sab** 10, **Car** 6

BBA +4; **BMC** +5; **DMC** 16 (20 contra derrubar)

Talentos Corrida, Iniciativa Aprimorada,

Perícias Acrobacia +8, Furtividade +13, Percepção +7, Sobrevivência +7;

Modificadores Raciais +5 Furtividade

Idiomas infernal (não pode falar)

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Inferno)

Organização solitário, par ou matilha (3–12)

Tesouro incidental

Um cão infernal típico mede de 1,20 a 1,50 metros de altura até seu ombro e pesa 60 quilos. Caçadores eficientes, a tática favorita de uma matilha é espreitar sua presa silenciosamente, e então atacar com um ou dois cães, dirigindo a presa em direção ao resto do grupo com seu sopro flamejante. Se a presa não fugir, a matilha a encurrala. Os cães infernais perseguem criaturas fugitivas implacavelmente. Os cães infernais são particularmente preferidos pelos gigantes do fogo, por serem criaturas imunes ao fogo e por seu senso de crueldade quando se trata de lidar com invasores. Somente quando um gigante do fogo vai longe demais tratando um cão infernal relativamente inteligente como um animal de estimação é que essas alianças começam a se quebrar.

CÃO INFERNAL, NESSIANO

Esta criatura se assemelha a um lobo de estrutura poderosa do tamanho de um grande cavalo de carga, com pelagem cor de ébano e olhos vermelhos flamejantes.

CÃO DE GUERRA NESSIANO ND 9

XP 6.400

OM extraplanar (extraplanar, fogo, maligno, ordeiro) Grande

Inic +6; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 24, toque 11, desprevenido 22 (+6 armadura, +2 Des, +7 natural, -1 tamanho)

PV 126 (12d10+60)

Fort +13, Ref +10, Von +5;

Imunidade fogo

Fraquezas vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo mordida +20 (2d6+12/19–20 mais 2d6 de fogo)

Espaço 3 m; Alcance 3 m

Ataque Especial sopro (cone de 9m, uma vez a cada 1d4 rodadas, 10d6 dano de fogo, Reflexos CD 21 metade)

ESTATÍSTICAS

For 27, Des 15, Con 21, Int 4, Sab 12, Car 6

BBA +12; BMC +21; DMC 33 (37 contra derrubar)

Talentos Crítico Aprimorado (mordida), Foco em Arma (mordida), Foco em Perícia (Furtividade, Sobrevivência), Iniciativa Aprimorada, Prontidão

Perícias Acrobacia +16, Furtividade +21, Percepção+12, Sobrevivência +18; Modificadores Raciais +5 Furtividade

Idiomas infernal

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Inferno)

Organização solitário, par ou matilha (3–6)

Tesouro padrão (camisão de cota de malha barda +2)

Asmodeus, o Príncipe das Trevas, mantém vastos canis destes cães de guerra brutais sob o seu palácio em Nessus. Todos estão equipados com armaduras chamuscadas e são feras leais que obedecem perfeitamente a seu mestre.

Os cães de guerra Nessianos são rastreadores incansáveis e implacáveis, perseguindo os inimigos de Asmodeus até os cantos mais distantes do Inferno e além. Uma vez que Asmodeus dá a eles uma tarefa, eles não desistem até que completem a tarefa ou sejam mortos. Eles são temíveis e assustadores em combate.

Ilustração de Kieran Yanner

CÃO YETH

Este canino sem pelos e magro tem um estranho ar de ameaça e crueldade sobre ele.

CÃO YETH **ND 3**

XP 800

NM extraplanar (extraplanar, maligno) Médio

Inic +6; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m; Percepção +9

DEFENSIVA

CA 15, toque 12, desprevenido 13 (+2 Des, +3 natural)

PV 30 (4d10+8)

Fort +3, **Ref** +6, **Von** +6

RD 5/prata

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 18 m (bom)

Corpo a Corpo mordida +7 (2d6+4 mais mordida sinistra e derrubar)

Ataques Especiais latido

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 6, **Sab** 14, **Car** 10

BBA +4; **BMC** +7; **DMC** 19 (23 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Voo), Iniciativa Aprimorada

Perícias Furtividade +9, Percepção +9, Sobrevivência +9, Voo +16

Idiomas abissal ou infernal (não pode falar)

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, par ou matilha (6-11)

Tesouro incidental

HABILIDADES ESPECIAIS

Latido (Sob) Quando um cão yeth rosna ou late, todas as criaturas, exceto outros extraplanares malignos, dentro de 90 metros de raio devem ser bem sucedidas num teste de Vontade 12 ou entram em pânico por 2d4 rodadas. Esse é um efeito sônico de ação mental de medo. Sendo bem sucedido ou não no teste, uma criatura afetada é imune ao mesmo latido do cão por 24 horas. A CD do teste é baseada em Carisma.

Mordida Sinistra (Sob) A mordida de um cão yeth é tratada como maligna para os propósitos de redução de dano. Além disso, uma criatura de alinhamento bondoso mordida por um cão yeth deve realizar um teste de Vontade CD 14 ou ficará abalada por 1 rodada. Se a vítima já estiver sofrendo de um efeito de medo (como o latido do cão), ela é completamente sobrepujada pelo medo e não poderá fazer nada além de encolher-se por 1 rodada. Esse é um efeito de ação mental. A CD do teste é baseada em Constituição.

Voar (Sob) Um cão yeth pode cessar ou retomar seu voo como uma ação livre.

Cães yeth são extraplanares malignos que sentem prazer em caçar presas inteligentes. Eles galopam através dos céus noturnos, perseguindo implacavelmente as presas escolhidas por milhas, atormentando-as com seu latido amedrontador. Um cão yeth mede 1,2 metros de altura até o ombro e pesa cerca de 200 quilos.

Cães yeth não coletam tesouros, não tendo uso para tais bugigangas. O perigo da caçada e o sabor doce do medo em sua presa é o que eles valorizam. Entretanto, alguns itens de valor podem ocasionalmente ser encontrados nos covis do cão yeth, os restos descartados das presas arrastados de volta ao covil. Apesar da sua aparência bestial, o cão yeth é bem inteligente, mesmo que utilize pouco seu intelecto, ele ainda concebe e realiza seus planos engenhosos e abomináveis para atormentar e horrorizar suas presas antes de finalmente atacar.

Cães yeth podem ser encontrados na companhia de bruxas da noite ou caçadores malignos. Cães yeth odeiam outros monstros caninos como barghests e worgs e os atacam à primeira vista caso estejam em vantagem numérica. Eles são frequentemente associados a demônios bestiais e podem ser encontrados servindo cultos demoníacos como guardiões e rastreadores. Um culto bem-sucedido ser presenteado com um companheiro cão yeth é um sinal de favorecimento aos olhos de um patrono demoníaco. Um culto com cães yeth recebidos dessa forma deve tomar cuidado para manter esse favor, pois se descontentarem seu patrono demoníaco, os cães poderão se voltar contra eles.

Cães yeth vivem em covis fechados nas áreas selvagens nas fronteiras de alguma civilização. Esses covis são sempre subterrâneos, bem longe da odiada luz solar. Cães yeth abrangem grandes distâncias de seus covis durante suas caçadas noturnas e são conhecidos por carregar suas vítimas por milhas apenas para poder consumir a carne fresca no conforto de seu covil. A visão de um cão yeth galopando através do céu com um corpo preso em suas mandíbulas é, de fato, inquietante.

Ilustração por Tyler Walpole

CARANGUEJO GIGANTE

Este pesado caranguejo de carapaça dura é tão alto quanto um anão, suas enormes pinças acenam ameaçadoramente.

CARANGUEJO GIGANTE ND 2

XP 600

N inseto (aquático) Médio

Inic +1; **Sentidos** visão no escuro 18m; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 16, toque 11, desprevenido 15 (+1 Des, +5 natural)

PV 19 (3d8+6)

Fort +5, **Ref** +2, **Von** +1

Imunidade efeitos que afetam a mente

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, nado 6 m

Corpo a Corpo 2 pinças +4 (1d4+2 mais atracar)

Ataques Especiais constrição (1d4+2)

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 13, **Con** 14, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 2

BBA +2; **BMC** +4 (+8 agarrar); **DMC** 15 (27 contra derrubar)

Perícias Natação +10, Percepção +4; **Modificadores Raciais** +4 Percepção

QE dependência de água

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer aquático

Organização solitário ou cambada (2–12)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Dependência de Água (Ext) Caranguejos gigantes podem sobreviver fora da água por 1 hora por ponto de Constituição. Depois desse limite, corre risco de sufocar, como se estivesse se afogando.

Caranguejos gigantes se comportam como seus primos menores, alimentando-se do mesmo material vegetal como algas, fungos e materiais animais como peixes, aves marinhas, e até mesmo humanoides desavisados.

A coloração do exoesqueleto duro do caranguejo gigante varia amplamente dependendo da espécie, e até mesmo ao longo do tempo,mudando em resposta direta à sua dieta.

Existem também outras espécies de caranguejos gigantes, algumas menores outras um pouco maiores. Você pode ajustar as estatísticas mudando os Dados de Vida e o tamanho (alterando valores de Força, Destreza e Constituição apropriadamente) para representar a grande gama de espécies diferentes de caranguejos gigantes. A tabela a seguir mostra as variações mais comuns.

Espécies	ND	Tamanho	DV
Caranguejo Rei	1/4	Miúdo	1d8
Caranguejo Coco	1/2	Pequeno	1d8
Caranguejo Rocha	4	Grande	5d8
Caranguejo Come-Tubarão	7	Enorme	8d8
Caranguejo do Recife Grande	10	Imenso	11d8
Caranguejo Afunda-Navio	13	Colossal	14d8

CARANGUEJOS, ENXAME DE

Uma massa de conchas craquejando e pinças tilintando se contorcem e correm a partir da rebentação, com suas pernas de aranha crispando na areia.

ENXAME DE CARANGUEJOS ND 4

XP 1.200

N inseto (aquático, enxame) Diminuto

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 18m; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 18, toque 16, desprevenido 16 (+2 Des, +2 natural, +4 tamanho)

PV 38 (7d8+7)

Fort +6, **Ref** +4, **Vol** +2

Imunidade efeitos que afetam a mente, características de enxame, dano por arma

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, nado 6 m

Corpo a Corpo enxame (2d6)

Espaço 3 m; **Alcance** 0 m

Ataques Especiais distração (CD 14)

ESTATÍSTICAS

For 1, **Des** 14, **Con** 13, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 2

BBA +5; **BMC** –; **DMC** –

Perícias natação +10; **Modificadores Raciais** usa Des para modificar Natação

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer aquático

Organização solitário, par ou onda (3–8 enxames)

Tesouro nenhum

Enxames de caranguejos são formados por mais de mil caranguejos de tamanho normal que avançam sobre suas vítimas,arrancando sua carne com milhares de garras pinçantes. Alguns pescadores afirmam que as marés e as fases da lua é que fazem essas criaturas se juntarem em tais enxames.

Ilustração de Dean Spencer

Carcajú

Este mamífero musculoso e atarracado é do tamanho de um texugo, seus lábios rosnantes revelam uma boca cheia de dentes amarelos.

CARCAJÚ **ND 2**

XP 600

N animal Médio

Inic +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +10

DEFENSIVA

CA 14, toque 12, desprevenido 12 (+2 Des, +2 natural)

PV 22 (3d8+9)

Fort +5, **Ref** +5, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escavação 3 m, escalada 3 m

Corpo a Corpo 2 garras +4 (1d6+2), mordida +4 (1d4+2)

Ataques Especiais fúria

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10

BBA +2; **BMC** +4; **DMC** 16 (20 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Vitalidade

Perícias Escalar +10, Percepção +10

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas frias

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Fúria (Ext) Um carcajú que recebe dano em combate entra em fúria em seu próxima turno, rasgando e mordendo loucamente até ele ou seu oponente estarem mortos. Ele ganha +4 em Força, +4 em Constituição e -2 na CA. A criatura não pode acabar com a sua fúria voluntariamente.

Carcajús são territoriais, especialmente quando se alimentam, são conhecidos por defender seus abates contra predadores muito maiores, como ursos negros. Eles são inimigos temíveis, se lançando em frenesi quando machucados. Eles tendem a exalar um odor desagradável de almíscar quando estão furiosos.

Armados com mandíbulas poderosas, pernas fortes e uma pele grossa, carcajús são extremamente fortes para o seu tamanho. Eles são imprudentes em combate e se lançam em seus oponentes, rasgando e mordendo furiosamente.

Carcajú Atroz

Este terrível carcajú é maior do que um urso, sua boca e suas garras são grandes e brutais, seus olhos são escuros e cheios de raiva.

CARCAJÚ ATROZ **ND 4**

XP 1.200

N animal Grande

Inic +7; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 16, toque 12, desprevenido 13 (+3 Des, +4 natural, -1 tamanho)

PV 42 (5d8+20)

Fort +7, **Ref** +7, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escalada 3 m

Corpo a Corpo 2 garras +6 (1d8+4), mordida +6 (1d6+4)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais fúria

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 17, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10

BBA +3; **BMC** +8; **DMC** 21 (25 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada, Vitalidade

Perícias Escalar +12, Percepção +12

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas frias

Organização solitário ou par

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Fúria (Ext) Um carcajú atroz que recebe dano em combate entra em fúria em seu próxima turno, rasgando e mordendo loucamente até ele ou seu oponente estarem mortos. Ele ganha +4 em Força, +4 em Constituição e -2 na CA. A criatura não pode acabar com a sua fúria voluntariamente.

Carcajús atrozes tendem a ser mais territoriais do que seus primos carcajús, defendem até a morte as áreas que escolhem para viver, muitas vezes selecionando regiões com acampamentos humanos como suas e então destruindo sem medo esses acampamentos.

Carcajús atrozes crescem cerca de 3 metros de altura e podem pesar mais que 1 tonelada.

Ilustração por Tyler Walpole

CARNIÇAL

Esta criatura humanoide tem longos e afiados dentes, e sua carne pálida é esticada sobre forma escanifrada.

CARNIÇAL **ND 1**

XP 400

CM morto-vivo Médio

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +7

DEFENSIVA

CA 14, toque 12, desprevenido 12 (+2 Des, +2 natural)

PV 13 (2d8+4)

Fort +2, **Ref** +2, **Von** +5

Habilidades Defensivas resistência a canalizar +2;

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo mordida +3 (1d6+1 mais doença e paralisia) e 2 garras +3 (1d6+1 mais paralisia)

Ataques Especiais paralisia (1d4+1 rodadas, CD 13, elfos são imunes a esse efeito)

ESTATÍSTICAS

For 13, **Des** 15, **Con** –, **Int** 13, **Sab** 14, **Car** 14

BBA +1; **BMC** +2; **DMC** 14

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Acrobacia +4, Escalar +6, Furtividade +7, Natação +3, Percepção +7

Idiomas comum

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer terrestre

Organização solitário, gangue (2-4) ou bando (7-12)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Doença (Sob) *Febre do Carniçal:* Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 13; *atraso* 1 dia; *frequência* 1/dia; *efeito* dano 1d3 Con e 1d3 Des; *cura* 2 sucessos consecutivos. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Um humanoide que morreu devido à febre do carniçal se tornará um carniçal na próxima meia-noite. Um humanoide que se torne um carniçal desse modo não retém nenhuma de suas habilidades possuídas em vida. Ele não estará sobre controle de nenhum outro carniçal, mas estará faminto pela carne dos vivos e se comportará como um carniçal de modo geral. Um humanoide com 4 Dados de Vida ou mais se tornará um lívido.

Carniçais são mortos-vivos que assombram cemitérios e comem corpos. Lendas contam que os primeiros carniçais eram humanos canibais que foram trazidos de volta da morte por sua fome não-natural ou eram humanos que em vida se alimentavam de restos podres de seus iguais e morreram (e foram ressuscitados) pela doença – a verdadeira natureza desses mortos-vivos escavadores ainda é incerta.

Carniçais esgueiram-se pelas margens da civilização (dentro ou próximos a cemitérios ou nos esgotos da cidade) onde eles podem encontrar amplos suprimentos de sua comida preferida. Embora prefiram corpos em decomposição e geralmente enterrem suas vítimas por um tempo para melhorar o sabor, eles comem carne fresca se estiverem famintos o suficiente.

Apesar da maioria dos carniçais da superfície viverem primitivamente, rumores falam de cidades carniçais nas profundezas subterrâneas liderada por sacerdotes que veneram antigos deuses cruéis ou estranhos lordes demônios da fome. Esses carniçais "civilizados" não são menos horríveis em seus modos de comer, de fato o conceito de um banquete carniçal bem servido é ainda mais horripilante que o conceito de pegar a refeição fresca de um caixão.

LÍVIDOS

Lívidos são carniçais com o modelo de monstro evoluído. A paralisia do lívido afeta elfos. Lívidos rumam em bandos de sua própria espécie ou lideram grupos de carniçais comuns. O cheiro de morte e corrupção que envolve essas criaturas é muito forte, garantindo a eles o fedor como habilidade extraordinária (raio de 3 metros, Fort CD 15 anula, enjoado por 1d6+4 minutos).

LACEDON

Esses parentes aquáticos dos carniçais espreitam próximos a recifes escondidos ou outros lugares em que navios encontram seu fim. Lacedons tem o deslocamento base de 9 metros e 9 metros de natação.

Ilustração por Jon Hodgson

Cavalo

Este cavalo altaneiro troveja através da planície gramada com graça fluída, sentindo o vento em sua barda folgada.

CAVALO **ND 1**

XP 400

N animal Grande

Inic +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +6

DEFENSIVA

CA 11, toque 11, desprevenido 9 (+2 Des, -1 tamanho)

PV 15 (2d8+6)

Fort +6, **Ref** +5, **Von** +1

OFENSIVA

Deslocamento 15 m

Corpo a Corpo 2 cascos -2 (1d4+1)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

ESTATISTICAS

For 16, **Des** 14, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 7

BBA +1; **BMC** +5; **DMC** 17 (21 contra derrubar)

Talentos Corrida[B], Tolerância

Perícias Percepção +6

QE dócil

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies temperadas

Organização solitário, par ou rebanho (3–30)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Dócil (Ext) A não ser que sejam especificamente treinados para combate (veja a perícia Adestrar Animais na página 90 do *Livro Básico* do *Pathfinder RPG*), os cascos de um cavalo são tratados como ataques secundários.

Os cavalos medem de 1,50 a 1,80 m de altura até o ombro e pesam entre 500 e 750 quilos.

As estatísticas acima são para o cavalo de corrida típico, chamado por alguns de "cavalo leve". Alguns cavalos são maiores e mais amigáveis, criados para o trabalho como puxar arados ou carruagens. Estes cavalos são chamados de "cavalos pesados"e ganham os seguintes ajustes nas estatísticas detalhadas acima.

Cavalo Pesado: Um cavalo pesado recebe um modelo evoluído simples. Em adição, ele recebe um ataque mordida que inflige 1d4 de dano, e o dano de seu casco aumenta para 1d6. Assim como um cavalo leve, um cavalo pesado pode ser especificamente treinado para o combate com a perícia Adestrar Animais.

Cavalo, Pônei

Este equino atarracado labuta adiante com olhos grandes e curiosos. Conforme se aproxima, estende o seu focinho, claramente esperando um carinho.

PÔNEI **ND ½**

XP 200

N animal Médio

Inic +1; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +5

DEFENSIVA

CA 11, toque 11, desprevenido 10 (+1 Des)

PV 13 (2d8+4)

Fort +5, **Ref** +4, **Von** +0;

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo 2 cascos -3 (1d3)

ESTATISTICAS

For 13, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 4

BBA +1; **BMC** +2; **DMC** 13 (17 contra derrubar)

Talentos Corrida[B], Tolerância

Perícias Percepção +5

QE dócil (veja o cavalo)

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies temperadas

Organização solitário, par ou rebanho (3–30)

Tesouro nenhum

Os pôneis são raças menores de cavalos mais adequados para os halflings, gnomos e anões, mas eles também se fazem bons animais de estimação para os humanos. Eles têm de 90 centímetros à 1,20 metros de altura e pesam 300 quilos. Uma carga leve para um pônei é de 50 quilos, uma carga média é de 51 a 100 quilos, e uma carga pesada é de 101 a 150 quilos. Um pônei pode arrastar até 750 quilos.

As estatísticas apresentadas acima são para um pônei típico. Pôneis mais resistentes com um modelo simples evoluído existem, mas são relativamente incomuns e, diferente dos cavalos, estas criaturas não são chamadas de "pôneis pesados". Como os cavalos, pôneis podem ser treinados para combate com a perícia Adestrar Animais, e muitas vezes tais montarias servem aos halflings, gnomos, e outras raças pequenas, como corcéis em combate.

Ilustração de Ben Wootten

CENTAURO

Esta criatura tem a parte superior do seu corpo de um guerreiro experiente e a parte inferior do corpo de um cavalo de batalha elegante.

CENTAURO **ND 3**

XP 800

N humanoide monstruoso Grande

Inic +6; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +7

DEFENSIVA

CA 20, toque 11, desprevenido 18 (+6 armadura, +2 Des, +1 natural, +2 escudo, -1 tamanho)

PV 30 (4d10+8)

Fort +3, **Ref** +6, **Von** +6

OFENSIVA

Deslocamento 15 m (10,5 m com armadura)

Corpo a Corpo espada longa +5 (1d8+2/19-20), 2 cascos +0 (1d6+1)

À distância lança +5 (1d8+2/x3)

Espaço 3 m, **Alcance** 1,5 m

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 14, **Con** 15, **Int** 11, **Sab** 14, **Car** 12

BBA +4; **BMC** +7; **DMC** 19 (23 contra derrubar)

Talentos Corrida, Iniciativa Aprimorada

Perícias Conhecimento (natureza) +4, Diplomacia +5, Intimidação +6, Percepção +7, Sobrevivência +9

Idiomas comum, élfico, silvestre

QE Armamento Menor

ECOLOGIA

Meio ambiente florestas temperadas e planícies

Organização solitário, par, bando (3-10), tribo (11-30 mais 3 caçadores de 3º nível e 1 líder de 6º nível)

Tesouro padrão (peitoral de aço, escudo de aço pesado, espada longa, lança, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Armamento Menor **(Ext)** Embora um centauro seja Grande, seu torso tem o mesmo tamanho do torso de um humanoide Médio. Sendo assim, eles utilizam armas de uma categoria menor que seu tamanho atual (Médio para a maioria dos centauros).

Ilustração de Peter Bergting

Caçadores lendários e guerreiros habilidosos, centauros são parte homem, parte cavalo. Comumente encontrados à margem da civilização, essas pessoas estoicas variam muito em sua aparência, costumam ter uma pele em tons bem bronzeados mas se assemelham aos seres humanos que ocupam regiões próximas, enquanto sua parte inferior tem a coloração dos equinos locais. Os cabelos e olhos de um centauro tendem a cores mais escuras e suas feições a serem robustas, enquanto o tamanho total do corpo é influenciado pelo tamanho do cavalo ao qual a parte inferior se assemelha. Assim, embora um centauro mediano meça em torno de 2,1 metros e pese cerca de 1.000 quilos, existem variações regionais – dos esguios corredores de planícies até os brutos caçadores das montanhas. Centauros vivem em torno de 60 anos de idade.

Arisco a outras raças e conflituoso até mesmo com sua própria espécie, os centauros são uma raça antiga que lentamente está aceitando o mundo moderno. Embora a maioria dos centauros ainda viva em tribos nômades nas vastas planícies ou nos limiares das florestas mágicas, muitos abandonaram o isolamento de seus ancestrais para caminhar entre as cidades mais cosmopolitas do mundo. Muitas vezes esses centauros de espírito livre são considerados párias e são evitados por suas próprias tribos, é uma decisão difícil deixar a tribo. Em alguns raros casos, entretanto, tribos sob o comando de um líder progressista podem vir a negociar ou fazer alianças com outras comunidades humanoide – geralmente elfos, mas algumas vezes gnomos, e raramente humanos ou anões. Porém, muitas raças continuam cautelosas com os centauros, e isso se deve às lendas dos homens-fera territorialistas e aos regulares encontros violentos de centauros com colonizadores teimosos e nações expansionistas.

Centopeia Gigante

Este horror comprido e segmentado se torce e retorce, agitando suas mandíbulas venenosas em busca de uma presa.

CENTOPEIA GIGANTE **ND 1/2**

XP 200

N inseto Médio

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 14, toque 12, desprevenido 12 (+2 Des, +2 natural)

PV 5 (1d8+1)

Fort +3, **Ref** +2, **Von** +0

Imunidade efeitos de ação mental

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, escalada 12 m

Corpo a Corpo picada +2 (1d6-1 mais veneno)

Ataques Especiais veneno

ESTATÍSTICAS

For 9, **Des** 15, **Con** 12, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 2

BBA +0; **BMC** -1; **DMC** 11 (não pode ser derrubado)

Talentos Acuidade com Armas[B]

Perícias Escalar +10, Furtividade +10, Percepção +4; **Modificadores Raciais** +8 Furtividade, +4 Percepção

ECOLOGIA

Meio ambiente florestas temperadas ou quentes ou subterrâneos

Organização solitário, par ou colônia (3-6)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Picada – ferimento; *TR* Fort CD 13; *Frequência* 1/rodada por 6 rodadas; *efeito* 1d3 Dano na Des; *cura* 1 sucesso. A CD do teste é baseada em Constituição e inclui +2 de bônus racial.

Centopeias gigantes atacam qualquer criatura viva que esteja próxima com suas mandíbulas venenosas. Essas criaturas se adaptam a muitos ambientes e se alimentam vorazmente da fauna local, incluindo humanoides. A coloração das centopeias gigantes se espelha na de centopeias comuns e abrange todo o espectro, variando de cores sem-graça até vermelhos brilhantes e laranjas flamejantes.

Existem também outras espécies de centopeia, algumas menores e outras bem maiores. Você pode ajustar as estatísticas dadas aqui para mudar o dado de vida e tamanho (mudando Força, Destreza e Constituição como for apropriado) para representar a ampla variedade de espécies de centopeias gigantes. A tabela a seguir lista as variações mais comuns.

Espécies	ND	Tamanho	DV
Centopeia doméstica	1/8	Minúsculo	1d8
Centopeia de esgoto	1/4	Pequeno	1d8
Centopeia sibilante	1	Grande	2d8
Cent. cauda de chicote gigante	2	Enorme	4d8
Grande centopeia da floresta	6	Imenso	7d8
Centopeia titã	9	Colossal	10d8

Centopeia, Enxame de

Uma massa de patas contorcidas e presas venenosas inundam o chão numa nuvem ondulante e mortal.

ENXAME DE CENTOPEIAS **ND 4**

XP 1.200

N inseto (enxame) Diminuto

Inic +4; **Sentidos** visão no escuro 18 m, sentidos sísmico 9 m; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 18, toque 18, desprevenido 14 (+4 Des, +4 tamanho)

PV 31 (9d8-9)

Fort +5, **Ref** +7, **Von** +3

Habilidades Defensivas características de enxame **Imunidade** dano de arma

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

Corpo a Corpo enxame (2d6 mais veneno)

Espaço 3 m; **Alcance** 0 m

Ataques Especiais distração (CD 13), veneno

ESTATÍSTICAS

For 1, **Des** 19, **Con** 8, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 2

BBA +6; **BMC** –; **DMC** –

Talentos Acuidade com Armas[B]

Perícias Escalar +12, Percepção +4; **Modificadores Raciais** +4 Percepção

ECOLOGIA

Meio ambiente florestas temperadas ou quentes ou subterrâneos

Organização solitário, par ou emaranhado (3-6 enxames)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Picada – ferimento; *TR* Fort CD 13; *Frequência* 1/rodada por 6 rodadas; *efeito* 1d4 Dano na Des; *cura* 1 sucesso. A CD do teste é baseada em Constituição e inclui + 2 de bônus racial.

Ilustração de Ben Wootten

CHUUL

Esta criatura semelhante a uma lagosta tem uma carapaça forte. Um par de olhos minúsculos brilham acima de uma boca cheia de tentáculos agitados.

CHUUL **ND 7**

XP 3.200

CM aberração (aquático) Grande

Inic +7; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +19

DEFENSIVA

CA 22, toque 12, desprevenido 39 (+3 Des, +10 natural, -1 tamanho)

PV 85 (10d8+40)

Fort +7, **Ref** +6, Von +9

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, natação 6 m

Corpo a Corpo 2 pinças +14 (2d6+7 mais atracar)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais constrição (2d6+7), tentáculos paralisantes

ESTATÍSTICAS

For 25, **Des** 16, **Con** 18, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 5

BBA +7; **BMC** +15 (+19 agarrar); **DMC** 28 (32 contra derrubar)

Talentos Foco em Arma (pinça), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate,

Perícias Conhecimento (natureza) +8, Furtividade +9, Natação +28, Percepção +19, Sentir Motivação +9

Idiomas comum (algumas vezes subterrâneo para variantes subterrâneas)

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos temperados

Organização solitário, par ou grupo (3-6)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Tentáculos Paralisantes (Ext) Um chuul pode levar uma vítima agarrada pela pinça até seus tentáculos como uma ação de movimento. Os tentáculos agarram com a mesma força que a pinça, mas não causam dano, embora excretem uma secreção paralisante. Qualquer um que ficar preso aos tentáculos deverá ser bem-sucedido em um teste de Fortitude CD 19 a cada rodada no turno do chuul ou ficará paralisado por 6 rodadas. A CD do teste é baseada em Constituição. Enquanto preso nos tentáculos, paralisado ou não, a vítima recebe automaticamente 1d8+7 pontos de dano a cada rodada causado pela mandíbula da criatura.

Chuuls são predadores crustáceos blindados que espreitam entre as superfícies de lagoas rasas e charcos, saindo de seu esconderijo para pegar sua presa com suas pinças quitinosas e paralisá-los com os tentáculos de sua boca antes de comê-los vivos.

Chuuls são excelentes nadadores, mas preferem atacar criaturas terrestres ou aqueles relaxando em lagoas rasas. Uma vez que eles seguram suas vítimas, geralmente as arrastam para o fundo da água para afogá-las.

O povo lagarto é de longe a presa favorita dos chuuls, embora os chuuls que vivem no subterrâneo prefiram morlock, duergar, drow desprevenidos e outros desafortunados que chegam próximos de riachos subterrâneos – com a exceção de trogloditas, cujo o sabor os chuul acham particularmente desgostoso.

Chuuls são surpreendentemente inteligentes, levando a muitas especulações infrutíferas sobre suas origens e motivações. Eles balbuciam um dialeto do comum, cheio de chiados, mas poucos são propensos a falar com uma raça diferente, e se uma sociedade chuul existe além da furiosa época de acasalamento, humanoides ainda não registraram. Ao invés disso, o intelecto do chuul parece inteiramente devotado à procura de locais de emboscadas, perfeitos para atacar outras criaturas inteligentes e decorar seus lares com troféus de suas matanças. Embora os chuuls demostrem desinteresse em ferramentas de todos os tipos, eles têm uma necessidade quase compulsiva de coletar uma lembrança de suas vítimas.

Ilustração de Peter Bergting

CICLOPE

Um único e enorme olho observa fixamente da testa deste gigante de 3 metros de altura. Abaixo desta esfera solitária, uma boca ainda maior se abre como uma caverna.

CICLOPE **ND 5**

XP 1600

NM humanoide (gigante) Grande

Inic -1; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 19, toque 8, desprevenido 19 (+4 armadura, -1 Des, +7 natural, –1 tamanho)

PV 65 (1d8+20)

Fort +9, **Ref** +2, **Von** +4

Habilidades Defensivas ferocidade

OFENSIVA

Deslocamento 6 m

Corpo a Corpo machado grande +11/+6 (3d6+7/x3)

À distância besta pesada +5 (2d8/19-20)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 8, **Con** 15, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 8

BBA +7; **BMC** +13; **DMC**22

Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão, Trespassar, Trespassar Maior

Perícias Intimidação +9, Percepção +11, Profissão (vidente) +10, Sentir Motivação +5, Sobrevivência +6, **Modificadores Raciais** +8 Percepção

Idiomas ciclope, comum, gigante

QE lampejo de percepção

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer temperado ou tropical

Organização solitário, conclave (2-6) ou tribo (7-18)

Tesouro padrão (gibão de pele, machado grande Grande, besta pesada Grande, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Lampejo de Percepção (Sob) Uma vez por dia como uma ação imediata, um ciclope pode vislumbrar um espectro visual de possíveis futuros ocultos, ganhando uma visão que o permite escolher o exato resultado de uma jogada de dados antes que a jogada seja feita. Este efeito pode alterar somente uma ação feita por um ciclope, e não pode ser aplicado às jogadas dos outros.

Há muitos milhares de anos atrás, os majestosos ciclopes governavam grandes reinos, mas suas glórias foram há muito esquecidas. O que os poucos e raros ciclopes que sobreviveram aspiram acima de tudo é proteger seus lares e buscar por suas próximas refeições. Esta última tarefa ocupa uma grande parte do seu foco, esse monstruoso apetite e a fome tola pelo controle do destino de sua raça pode ter causado sua queda original há muito tempo atrás.

Um ciclope médio tem 2,7 metros de altura e pesa 300 quilos. Tanto os machos quanto as fêmeas são quase completamente carecas, com pequenos tufos de pelos escuros ocasionalmente saindo de suas orelhas. Uma cerrada e expressiva sobrancelha em cima do enorme olho do ciclope torna a atitude da criatura facilmente notável.

A história ciclópica é algo perdido nas escrituras de paredes desmoronadas de cidades tomadas pelas vinhas que caíram há muito tempo, antes mesmo da ascensão dos elfos, quando dragões e gigantes governavam uma paisagem intocada pelas raças insignificantes e efêmeras que governam hoje. Devido a tudo que já se perdeu, é pouco provável que um ciclope qualquer conheça menos sobre os quase míticos triunfos das eras passadas do que um humano semi-educado.

Os registros antigos, a tradição oral de outras raças gigantescas, e os relatos dispersos de tribos nativas das selvas do sul falam de "grandes ciclopes", muito maiores, mais primitivos e imponentes com pernas peludas e um enorme chifre acima de um olho inquisidor. Supõe-se que essas criaturas eram líderes ou feras de guerra da raça antiga, e os ciclopes modernos prestam-lhes honras como indescritíveis e destrutivos deuses vivos.

Ilustração: Evan Yan

COBRA CONSTRITORA

Esta cobra larga tem um corpo espesso e musculoso com suas escamas verdes opacas decoradas com listras marrom.

COBRA CONSTRITORA **ND 2**

XP 600

N animal Médio

Inic +3; **Sentidos** faro; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 15, toque 13, desprevenido 12 (+3 Des, +2 natural)

PV 19 (3d8+6)

Fort +4, **Ref** +6, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escalada 6 m, nado 6 m

Corpo a Corpo mordida +5 (1d4+4 mais atracar)

Ataques Especiais constrição (1d4+4)

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 17, **Con** 12, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 2

BBA +2; **BMC** +5 (+9 agarrar); **DMC** 18 (não pode ser derrubada)

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Vitalidade

Perícias Acrobacia +15, Escalar +11, Furtividade +11, Natação +11, Percepção +12; **Modificadores Raciais** +4 Percepção, +4 Furtividade, +8 Acrobacia

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas quentes, pântanos e águas frescas

Organização solitário ou ninhada (2-6)

Tesouro nenhum

Sejam elas serpentes de selva ou jibóias de pântano como a anaconda, as cobras constritoras estão entre os predadores mais letais nas selvas tropicais. Felizmente, estas grandes cobras são relativamente passivas, exceto quando estão preparadas para trocarem suas peles ou particularmente com fome. Porém, a criatura sinuosa é temida por muitas sociedades que atribuem qualidades demoníacas a elas.

A cobra constritora apresentada aqui é uma relativamente pequena. Para criar estatísticas de uma devoradora de homens maior, como uma anaconda, aplique os modelos de progressão evoluído e gigante simples, ou avance as estatísticas acima para cobra Grande de 7 DV (ND 5), ou até mesmo para cobra Enorme de 14 DV (ND 10).

COBRA PEÇONHENTA

Esta cobra de cores brilhantes assume uma postura agressiva, sua boca sibilante abre-se para mostrar suas presas.

COBRA PEÇONHENTA **ND 1**

XP 400

N animal Médio

Inic +5; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +9

DEFENSIVA

CA 14, toque 11, desprevenido 13 (+1 Des, +3 natural)

PV 13 (2d8+4)

Fort +5, **Ref** +4, **Von** +1

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escalada 6 m, nado 6 m

Corpo a Corpo mordida +2 (1d4-1 mais veneno)

ESTATÍSTICAS

For 8, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 1, **Sab** 13, **Car** 2

BBA +1; **BMC** +0; **DMC** 11 (não pode ser derrubada)

Talentos Acuidade com Arma[B], Iniciativa Aprimorada

Perícias Acrobacia +9, Escalar +9, Furtividade +9, Natação +9, Percepção +9; **Modificadores Raciais** +4 Percepção, +4 Furtividade, +8 Acrobacia; modifica Escalar e Natação com Destreza

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer um temperado ou quente

Organização solitário, par, ou ninhada (3-8)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 13; *frequência* 1/rodada por 6 rodadas; *efeito* 1d2 Con; *cura* 1 sucesso.

Incontáveis espécies de cobras venenosas habitam na selva, suas mordidas são capazes de derrubar criaturas maiores do que elas mesmas. Cobras do tamanho apresentadas aqui são, felizmente, mais raras do que suas famílias menores, mas muitas espécies de cascavéis, cobras, e répteis similares podem crescer a este tamanho.

Cobras peçonhentas são normalmente mais agressivas do que as cobras constritoras e existem variantes maiores: para criar uma estatística de uma naja-rei, por exemplo, aplique o modelo de progressão evoluído e gigante simples nas estatísticas apresentadas acima.

Ilustração por Ben Wolten

Cobra de Ferro

Esta criatura parece uma cobra pequena e metálica. Seu corpo é feito de placas de ferro sobrepostas, e seus olhos são pequenos pontos de luz vermelha.

COBRA DE FERRO **ND 2**

XP 600

N constructo Pequeno

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 20, toque 13, desprevenido 18 (+2 Des, +7 natural, +1 tamanho)

PV 15 (1d10+10)

Fort + 0, **Ref** +2, **Von** +0;

RD 5/–; **Imunidade** características de constructo; **RM** 13

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo mordida +3 (1d6+1 mais veneno)

ESTATÍSTICAS

For 12, **Des** 15, **Con** –, **Int** –, **Sab** 11, **Car** 1

BBA +1; **BMC** +1; **DMC** 13 (não pode ser derrubado)

Perícias Furtividade +12; **Modificadores Raciais** +6 Furtividade

QE encontrar alvos

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, par ou ninho (3–10)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Encontrar Alvos (Sob) Uma vez por dia, o criador de uma cobra de ferro pode ordená-la para procurar e matar uma criatura específica dentro de 1,6 quilômetros, o que ela faz como se estivesse sendo guiada pela magia *discernir localização*. O criador deve estar vendo ou segurando um item da criatura alvo para que esta ordem funcione.

Veneno (Ext) Uma cobra de ferro injeta veneno de um reservatório escondido em seu corpo. Por ser um constructo, a cobra não produz naturalmente este veneno, e seu criador tem que alimentar o reservatório manualmente. O reservatório suporta veneno suficiente para 3 ataques bem-sucedidos de mordida, depois a criatura causa apenas o dano da mordida. Recarregar o reservatório leva 5 rodadas e provoca ataques de oportunidade. O criador pode encher o reservatório com qualquer veneno de ferimento (normalmente veneno de víbora negra), embora ácidos, substâncias alquímicas e até líquidos mais estranhos sejam utilizados.

Veneno de Víbora Negra: Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 11; *frequência* 1/rodada por 6 rodadas; *efeito* 1d2 dano Con; *cura* 1 sucesso.

A cobra de ferro é um constructo simples que lembra uma naja feita de metal. A cobra de ferro geralmente é usada como um guarda-costas ou guardiã de tesouros, embora a sua habilidade mágica de localizar criaturas infalivelmente permita que ela seja usada também como assassina. Já que o reservatório da cobra de ferro pode conter muitos tipos de veneno, o uso específico do constructo pode ser adaptado variando os tipos de veneno utilizados. Alguns conjuradores enchem estes reservatórios até mesmo com poções, então quando a cobra morde, ela injeta a poção no seu alvo. Este é um método um pouco perigoso para conseguir os efeitos de uma poção, mas isso libera o mestre da cobra para fazer outras coisas em uma rodada de combate que não seja beber poções.

O ferro é o metal mais comum utilizado nestas criações, mas alguns artesãos preferem materiais mais exóticos quando estão criando seus constructos sinuosos.

Cobra de Adamante (+1 ND): Esta cobra é mais sólida do que as outras. Seu bônus de armadura natural aumenta em +12, ela recebe +5 PV por DV, e recebe RD 10/–.

Cobra de Ferro Frio (+0 ND): O ataque natural desta cobra conta como ferro frio para efeitos de ignorar a DR.

Cobra de Madeira Negra (+0 ND): Esta cobra é mais versátil; ela recebe 9 m de deslocamento a nado e 6 m de escalada.

Cobra de Mithral (+1 CR): Esta cobra é muito mais veloz. Sua Destreza aumenta em +4 e seu deslocamento vai para 21 m, e ela pode fazer 2 ataques mordida por rodada como uma ação de rodada completa.

Construção

Um corpo de cobra de ferro é construído de 50 quilos de materiais magicamente tratados (normalmente ferro).

COBRA DE FERRO

NC 7°; **Preço** 4.000 po (ferro); 20.000 po (adamante), 8.000 po (ferro frio), 5.000 po (madeira negra), ou 10.000 po (mithral)

CONSTRUÇÃO

Pré-requisitos *animar objetos*, Criar Constructo, *discernir localização*, *tarefa/missão*; **Perícias** Ofícios (armadura), Ofícios (armas) CD 15, Ofícios (carpintaria [somente para cobras de madeira negra]), ou Ofícios (forjaria); **Custo** 2.000 po (ferro); 4.000 po (ferro frio); 10.000 po (adamante); 2.500 po (madeira negra); 5.000 po (mithral)

Ilustração de Francis Tsai

COCATRIZ

Esta terrível ave tem o corpo de uma galinha magra, com asas de morcego e uma longa cauda escamada.

COCATRIZ **ND 3**

XP 800

N besta mágica Pequeno

Inic +3; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +10

DEFENSIVA

CA 15, toque 15, desprevenido 11 (+3 Des, +1 esquiva, +1 tamanho)

PV 27 (5d10)

Fort +4, **Ref** +7, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, Voo 18 m (Ruim)

Corpo a Corpo Bicada +9 (1d4-2 mais petrificação)

ESTATÍSTICAS

For 6, **Des** 17, **Con** 11, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 8

BBA +5; **BMC** +2; **DMC** 16

Talentos Acuidade com Armas, Esquiva, Foco em Perícia (Percepção)

Perícias Percepção +10, Voo +6

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies temperadas

Organização solitário, par, esquadrilha (3-5) ou revoada (6-12)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Petrificação (Sob) A bicada de uma cocatriz faz com que a carne se calcifique e endureça – múltiplas bicadas podem fazer com que uma criatura viva se fossilize em pedra. Cada vez que a criatura é danificada pela bicada de uma cocatriz, ela deve ser bem sucedida em um teste de Fortitude CD 12 ou sofrerá 1d4 pontos de dano em Destreza enquanto sua carne e ossos enrijecem e endurecem (essa petrificação lenta não altera a armadura natural da criatura mordida). Uma criatura que tiver sua Destreza reduzida a 0 pela bicada da cocatriz se tornará pedra imediatamente, como se fosse petrificado pela magia *carne em pedra*. A cada dia, a criatura petrificada pela cocatriz dessa maneira pode tentar um novo teste de Fortitude CD 12 para se recuperar da petrificação, nesse momento a vítima retorna a carne com 1 de Destreza (e pode voltar ao valor normal de Destreza através de curas naturais ou mágicas) – porém se a criatura petrificada falhar mais que três vezes seguidas nesse teste de Fortitude, o estado de petrificação se torna permanente. A criatura trazida de volta por magia tem o dano na Destreza causado pela cocatriz removido, mas não recupera danos na Destreza causados por outras fontes. A cocatriz é imune a habilidade de petrificação de si mesmo ou de outras cocatriz, mas outros ataques de petrificação as afeta normalmente. A CD do teste é baseada em Constituição.

Estúpidas, perversas e repulsivas, cocatrizes são evitadas por outras criaturas devido a sua habilidade de transformar carne em pedra. Lendas dizem que a primeira cocatriz foi chocada de um ovo posto por um galo e incubado por um sapo. Sendo a história verdadeira ou não, as cocatrizes atuais reproduzem em tocas terríveis e nojentas cavadas a esmo por mais de uma dúzia dessas criaturas. O número de machos é muito superior ao de fêmeas nessas revoadas e são distinguidos por seus barbilhões e cristas. Uma cocatriz tipica tem 60 centímetros de altura e pesa cerca de 2 quilos.

Sua dieta consiste primariamente de sementes e insetos petrificados (que convenientemente atuam na moela da criatura, como gastrólitos e como nutrientes, conforme são triturados), cocatrizes defendem ferozmente seu território de qualquer coisa que elas considerem como ameaça, e quando os machos errantes procuram por novos locais para construir suas tocas algumas vezes entram em contato acidental com humanoides, trazendo resultados devastadores.

A estranha habilidade de transformar outras criaturas em pedra é a sua maior defesa, e sua toca é invariavelmente suja com os restos petrificados de seus inimigos. Como uma ironia do destino, no entanto, doninhas e furrões – as criaturas que entram em seus ninhos e devoram seus ovos – parecem ser completamente imunes a esse efeito. Por razões desconhecidas, cocatrizes ficam apavoradas e furiosas com galinhas convencionais, e são igualmente propensas a fugir ou atacar quando confrontada com uma.

Ilustração de Eric Lofgren

CONSTRITOR

Esta criatura corcunda tem longos e flexíveis braços que se parecem tentáculos com cinco garras espinhosas

CONSTRITOR **ND 2**

XP 600

CM aberração Pequeno

Inic +6; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +1

DEFENSIVA

CA 17, toque 13, desprevenido 15 (+2 Des, +4 natural, +1 tamanho)

PV 16 (3d8+3)

Fort +2, **Ref** +3, **Von** +4

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escalada 3 m

Corpo a Corpo 2 tentáculos +6 (1d4+3 mais atracar)

Espaço 1,5 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais Constrição (1d4+3), atracar (Grande), estrangular

ESTATÍSTICAS

For 16, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 4, **Sab** 13, **Car** 7

BBA +2; **BMC** +4 (+8 agarrando); **DMC** 16

Talentos Iniciativa Aprimorada, Foco em Perícia (Furtividade)

Perícias Escalar +16, Furtividade +13

Idiomas subterrâneo

QE rapidez

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, par ou ninhada (3-8)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Estrangular (Ext) Constritores possuem um talento infalível para apreender suas vítimas pelo pescoço. Uma criatura que é agarrada por um constritor não pode falar ou lançar feitiços com componentes verbais.

Rapidez (Sob) Um constritor é sobrenaturalmente rápido. Ele pode realizar uma ação de movimento extra durante o seu turno a cada rodada.

Predadores do subterrâneo que geralmente habitam os limiares das ruínas subterrâneas ou nas profundezas sombrias de inúmeros salões cavernosos, constritores espreitam nas sombras e atacam com seus longos e elásticos braços para agarrar a presa enquanto ela passa. Eles raramente atacam vários inimigos de uma só vez, perseguem as presas até que possam isolar a vítima mais fraca do seu bando.

Pesando apenas 17 quilos e medindo menos que um halfling, constritores não têm nenhum problema para se esgueirar em paredes ou tetos, muitas vezes se abrigam em cantos escuros, intersecções de túneis, muros ou escadarias. Um constritor sempre tentará agarrar uma criatura de qualquer tamanho, mas prefere presas solitárias de seu tamanho ou menor.

Constritores aparentam ter pouca cultura entre eles, juntando-se apenas para acasalar antes que o desejo de viajar e a fome os estimulem novamente para sua existência solitária.

A inteligência um pouco superior que a de um animal garante a eles uma fascinação pelos adereços da sociedade, mesmo que eles não a compreendam verdadeiramente. Assim, o covil imundo de um constritor (muitas vezes situado em um canto ou fenda difícil de alcançar) geralmente contém objetos de valor, tais como anéis, broches, prendedores de capas e moedas adquiridas de suas vítimas.

Essa fascinação ocasional leva o constritor a abandonar seu lar subterrâneo para um estudo mais próximo as ensolaradas civilizações do mundo. Esses constritores se sentem mais confortáveis em becos estreitos e escuros das cidades, arrastando-se pelos esgotos, alcovas esquecidas, barris e lugares apertados e esquecidos. Um constritor prefere se manter escondido durante a luz do sol, emergindo de seu buraco sob a proteção da escuridão em busca de comida e prazeres cruéis.

Suas táticas favoritas incluem usar seus longos braços para pegar vítimas na rua a partir da segurança dos telhados, atacar famílias adormecidas entrando pelas chaminés ou bater na janela para trazer uma presa curiosa ao alcance do estrangulamento.

Ilustração por Peter Bergting

COUATL

Esta grande serpente tem asas multicoloridas e olhos que brilham com intensa sapiência.

COUATL **ND 10**

XP 9.600

OB extraplanar (nativo) Grande

Inic +7; **Sentidos** detectar bem/caos/mal/ordem, visão no escuro 18m; Percepção +23

DEFENSIVA

CA 22, toque 13, desprevenido 18 (+3 Des, +1 esquiva, +9 natural, –1 tamanho)

PV 126 (12d10+60)

Fort +9, **Ref** +13, **Von** +14

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, voo 18 m (bom)

Corpo a Corpo mordida +16 (1d8+7 mais atracar e veneno)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais constrição (1d8+7)

Habilidades **Similares à Magia** (NC 9º)

Sempre Ativa – *detectar o bem, detector o caos, detector o mal, detectar a ordem*

À Vontade – *detector pensamentos* (CD 15), *invisibilidade, passeio etéreo* (NC 16º), *viagem planar* (CD 20)

Magias Conhecidas (NC 9º)

4º (4/dia) – *encantar monstros* (CD 17), *movimentação livre*

3º (7/dia) – *círculo mágico contra o mal, convocar criaturas III, forma gasosa*

2º (7/dia) – *curar ferimentos moderados, esplendor da águia, raio ardente, silêncio* (CD 15)

1º (7/dia) – *armadura arcana, ataque certeiro, névoa da escuridão, proteção contra o caos, suportar elementos*

0 (à vontade) – *estabilizar, ler magias, luz, pasmar, raio de gelo, resistência, romper morto-vivo*

ESTATÍSTICAS

For 20, **Des** 16, **Con** 20, **Int** 17, **Sab** 19, **Car** 17

BBA +12; **BMC** +18 (+22 agarrar); **DMC** 32 (não pode ser derrubado)

Talentos Esquiva, Ignorar Componentes[B], Potencializar Magia, Prontidão

Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +18, Artes Mágicas +15, Blefar +9, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (religião) +12, Diplomacia +18, Percepção +23, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +16, Usar Instrumento Mágico +18, Voo +20

Idiomas celestial, comum, dracônico; Telepatia 30m.

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas quentes

Organização solitário, par ou revoada (3–6)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Magias Um couatl pode lançar magias como um feiticeiro de 9º nível, e pode lançar magias da lista de clérigo como se elas estivessem normalmente disponíveis para feiticeiro. Magias clericais são consideradas magias arcanas para um couatl, significando que a criatura não necessita ter foco divino para lançá-las.

Veneno (Ext) Ferimento – mordida; *teste* de Fortitude CD 16; *frequência* 1/minuto por 10 minutos; *efeito* 1d4 For; cura com 2 sucessos consecutivos. A CD é baseada em Constituição.

Couatls são servos de deidades boas e ordeiras, embora alguns operem independentemente de qualquer ser maior. Respeitados e admirados por sua sabedoria e beleza, eles tentam orientar os mortais para o caminho certo e usar seus poderes para combater o mal, particularmente aqueles que viajam entre os planos. Alguns couatls são vistos como deuses benevolentes por sociedades isoladas, apesar da maioria dos couatl temer a ideia de fingir ser um deus, eles aceitam que tais equívocos continuem uma vez que isso permite que os couatls guiem e convençam essas sociedade a seguir caminhos de paz e cooperação para com seus próximos. Um couatl mede cerca de 3,5 m, com uma envergadura de asas de cerca de 4,5 m. Eles pesam 816 kg.

Como extraplanares nativos, couatls precisam comer. Eles têm preferência pelos mesmos alimentos que as verdadeiras serpentes, como mamíferos e aves, embora sejam conhecidos por alimentarem-se de humanoides malignos.

Como eles preferem gastar mais tempo promovendo suas pautas do que caçando, couatls apreciam oferendas de alimento, particularmente pequenos javalis e grandes aves de caça. Um couatl algumas vezes demonstra sua gratidão para um aventureiro ou para um grupo que tenha cumprido uma tarefa presenteando-os com 1d4 de suas penas brilhantemente coloridas. Tal pena presenteada de bom grado, se usada como componente material adicional, permite ao conjurador lançar *aliado extraplanar* para conjurar aquele couatl em específico, sem gastar o pagamento usual de ouro ou quaisquer outros valores – desde que o couatl aprove o serviço solicitado pelo conjurador.

Ilustração de Michael Jaecks

Crocodilo

Este réptil irrompe da água translúcida com uma velocidade impressionante. Sua mandíbula abre em um rugido, e sua ponderosa cauda chicoteia para trás.

CROCODILO **ND 2**

XP 600

N animal Grande

Inic +1; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 14, toque 10, desprevenido 13 (+1 Des, +4 natural, –1 tamanho)

PV 22 (3d8+9)

Fort +6, **Ref** +4, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 9 m; arrancada

Corpo a Corpo mordida +5 (1d8+4 mais atracar) e golpe com a cauda +0 (1d12+2)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais giro da morte (1d8+6 mais derrubar)

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 12, **Con** 17, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 2

BBA +2; **BMC** +7 (+11 agarrar); **DMC** 18 (22 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção, Furtividade)

Perícias Furtividade +5 (+13 na água), Natação +12, Percepção +8; **Modificadores Raciais** +8 de Furtividade dentro da água

QE prender respiração

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos e rios quentes

Organização solitário, par ou colônia (3–12)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Arrancada (Ext) Uma vez por minuto um crocodilo pode arrancar, aumentando o seu deslocamento por terra em 12 metros por 1 rodada.

Giro da Morte (Ext) Quando estiver agarrando um inimigo do seu tamanho ou menor, um crocodilo pode fazer um giro da morte se for bem-sucedido em um teste de agarrar. Uma vez que estiver agarrado no inimigo, ele prende suas pernas e rola rapidamente, torcendo e distendendo suas vítimas. O crocodilo inflige dano com a sua mordida e derruba a criatura de bruços. Se bem-sucedido, o crocodilo mantém o agarrão.

Prender Respiração (Ext) Um crocodilo pode prender a sua respiração por um número de rodadas igual a 4 vezes a sua pontuação de Constituição antes que corra risco de afogamento.

Um crocodilo é um réptil primitivo que vive nos pântanos ou ao longo das margens dos rios, um habitat que frequentemente coloca-o em contatos violentos com presas inocentes que vêm até a margem da água para bebê-la.

Um crocodilo típico tem 4 metros de comprimento e pesa 635 quilos, mas existem espécies maiores. Você pode usar essas estatísticas para criaturas similares, como os jacarés.

Crocodilo Atroz

Este réptil gigante, um crocodilo de monstruosas proporções, é grande o suficiente para engolir um cavalo com uma tremenda mordida.

CROCODILO ATROZ **ND 9**

XP 6.400

N animal Imenso

Inic +4; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 21, toque 6, desprevenido 21 (+15 natural, –4 tamanho)

PV 138 (12d8+84)

Fort +15, **Ref** +8, **Von** +8

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, nado 9 m; arrancada

Corpo a Corpo mordida +18 (3d6+13/19–20 mais atracar) e golpe com a cauda +13 (4d8+6)

Espaço 6 m; **Alcance** 4,5 m

Ataques Especiais giro da morte (3d6+19 mais derrubar), engolir inteiro (3d6+13, AC 16, 13 PV)

ESTATÍSTICAS

For 37, **Des** 10, **Con** 25, **Int** 1, **Sab** 14, **Car** 2

BBA +9; **BMC** +26 (+30 agarrar); **DMC** 36 (40 contra derrubar)

Talentos Corrida, Crítico Aprimorado (mordida), Foco em Perícia (Percepção, Furtividade), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro

Perícias Furtividade +0 (+8 na água), Natação +21, Percepção +14;

Modificadores Raciais +8 Furtividade na água

QE prender respiração

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos e rios quentes

Organização solitário, par ou colônia (3-6)

Tesouro nenhum

O imenso sarcosuchus, ou crocodilo atroz, é um enorme predador capaz de capturar e comer presas tão grandes quanto os maiores dinossauros.

Ilustração de Michael Jaecks

CUBO GELATINOSO

Montes de armas quebradas, moedas, e um esqueleto parcialmente digerido são visíveis dentro deste trêmulo cubo de lodo.

CUBO GELATINOSO **ND 3**

XP 800

N limo Médio

Inic -5; **Sentidos** percepção às cegas 18 m; Percepção -5

DEFENSIVA

CA 4, toque 4, desprevenido 4 (-5 Des,-1 tamanho)

PV 50 (4d8+32)

Fort +9, **Ref** -4, **Von** -4

Imunidade eletricidade, características de limo

OFENSIVA

Deslocamento 4,5 m

Corpo a Corpo pancada +2 (1d6 mais 1d6 ácido)

Ataques Especiais engolfar, paralisar

ESTATÍSTICAS

For 10, **Des** 1, **Con** 26, **Int** –, **Sab** 1, **Car** 1

BBA +3; **BMC** +4; **DMC** 9 (não pode ser derrubado)

QE transparente

ECOLOGIA

Meio Ambiente subterrâneo

Organização solitário

Tesouro incidental

HABILIDADES ESPECIAIS

Ácido (Ext) O ácido de um cubo gelatinoso não afeta metal ou pedra.

Engolfar (Ext) Embora se mova lentamente, um cubo gelatinoso pode simplesmente engolfar criaturas Grandes e menores em seu caminho como uma ação padrão. Ele não pode fazer o ataque de pancada durante a rodada em que estiver engolfando. O cubo gelatinoso simplesmente se move sobre os oponentes, afetando quantos ele puder cobrir.

Os oponentes podem fazer ataques de oportunidade contra o cubo, mas se o fizerem eles não têm direito a um teste de resistência. Aqueles que não optarem pelo ataque de oportunidade podem optar por um teste de Reflexos CD 12 para evitar serem engolfados – com um sucesso, eles são empurrados para trás ou para o lado (escolha do oponente) uma vez que o cubo se move para a frente. Criaturas engolfadas estão sujeitas à paralisia e ao ácido do cubo, ganham a condição imobilizado, estão em perigo de sufocamento, e presos dentro do corpo do cubo até que já não estejam mais imobilizados. A CD do teste é baseada em Força.

Paralisar (Ext) Um cubo gelatinoso secreta um lodo anestesiante. Um alvo atingido pelo ataque corpo a corpo do cubo ou pelo ataque engolfar deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude CD 20 ou estará paralisado por 3d6 rodadas. O cubo pode automaticamente engolfar um oponente paralisado. A CD do teste é baseada em Constituição.

Transparente (Ext) Devido à sua falta de coloração, um cubo gelatinoso é difícil de discernir. Um teste de Percepção CD 15 é necessário para notar um cubo gelatinoso imóvel. Qualquer criatura que falhar em notar um cubo gelatinoso e andar para dentro dele é automaticamente engolfada.

Um dos mais incomuns e especializados predadores de uma masmorra, o cubo gelatinoso passa a sua vida vagando irracionalmente por salões de masmorras e cavernas escuras, engolindo material orgânico como plantas, restos, carniça, e até mesmo criaturas vivas. Materiais que o cubo não pode digerir, como metal e pedra, podem eventualmente preencher a massa da criatura e às vezes ela pode excretar partes deste material para fora de seu corpo. Muitas vezes o tesouro e as posses de vítimas passadas permanece dentro do cubo gelatinoso, deixando uma impressão fantasmagórica de seu material restante. Sábios acreditam que estas criaturas evoluíram como um avanço especializado de limos cinzentos. Alguns seres utilizam cubos gelatinosos como protetores de masmorras e fortificações subterrâneas, capturando estas criaturas imensas em caixas de metal maciço e transportando-os até seu posto de guarda final. Eles são particularmente eficientes como mecanismos de descarte de resíduos – uma tribo que puder capturar um cubo gelatinoso em um fosso ou outra área em que ele não possa escalar para fora pode usá-lo como uma estrumeira ou até mesmo uma armadilha letal, dependendo somente da criatividade das criaturas que capturam o cubo.

Cubos gelatinosos geralmente medem 3 metros de lado e pesam acima de 7.500 quilos, embora exploradores subterrâneos relatem sobre espécimes maiores se arrastando pelas cavernas e corredores mais profundos. Em locais com fartura de recursos alimentícios, os cubos gelatinosos podem existir por centenas de anos, se não milhares. Entretanto, se lhe faltar material orgânico por mais de 6 meses, um cubo gelatinoso começa a diminuir.

Eventualmente isto compromete suas paredes e a criatura começa a vazar e evaporar um líquido lodoso até seu corpo desmanchar e desaparecer completamente.

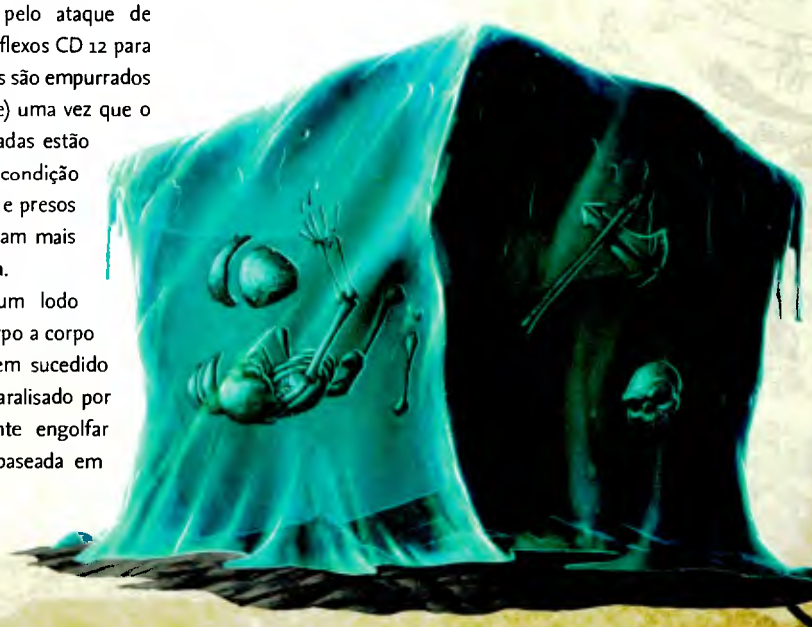


Ilustração de Dave Allsop

Demônios

Demônios existem por uma razão: para destruir. Suas contrapartes ordeiras, os diabos do Inferno, procuram mentes mortais para distorcer e remodelar como reflexo de sua maldade, mas os demônios querem mutilar, arruinar e se alimentar. Eles recrutam mortais apenas se acelerarem a destruição da esperança e da bondade.

A morte é sua inimiga – pois cada mortal que morre pode escapar da depredação de um demônio e fugir em busca de sua recompensa no pós-vida. É o prolongamento da dor mortal que alimenta as luxúrias de um demônio, pois é do pecado e da crueldade mortais que estes abissais são criados.

Os demônios estão entre as mais destrutivas raças abissais, no entanto apesar do que algumas crenças pregam, eles não foram as primeiras formas de vida a aparecer no poço da ruína e da crueldade conhecido como Abismo. Antes da primeira divindade contemplar a realidade, da vida mortal começar a respirar, antes que o Plano Material fosse formado, o Abismo era cheio de vida.

Conhecidos pelos estudiosos como "proto-demônios", esses seres eram os qlippoth. Hoje, por causa da influência de almas pecadoras sobre o Abismo, misturado com sabotagens feitas pelas mãos dos guardiões do Abbadon e, devido aos caprichos do destino e da evolução, o domínio dos qlippoth diminuiu. Os proto-demônios vivem agora em cantos esquecidos do Abismo, e agora demônios mais talentosos e produtivos governam em seu lugar. A cada alma mortal maligna que encontra seu caminho dentro do Abismo, as fileiras das hordas demoníacas crescem – uma única alma pode alimentar a manifestação de dezenas ou até mesmo de centenas de demônios, sendo a natureza dos pecados carregados pela alma a guia para as formas e papéis dos abissais recém-formados. O Abismo é um vasto (alguns dizem ser infinito) reino, maior que qualquer outro plano exceto, possivelmente, o caos primordial de Maelstrom. Como esperado de um reino vasto, a morada demoníaca é diversa. Alguns carregam seus corpos em formas humanoides, enquanto outros são feras distorcidas.

Alguns caminham pela terra enquanto outros nadam na água ou voam no céu. Alguns são confabuladores e manipuladores de emoções e política, outros são máquinas de destruição. Todos os demônios trabalham em prol do mesmo objetivo – dor para a vida mortal em todas as suas formas. Apesar de tudo, os mortais procuram auxílio demoníaco desde o início. Seja por atração pela autodestruição ou por tola cobiça pelo poder, os conjuradores de hoje em dia continuam a invocar demônios publicamente com magia proibida. Alguns convocam demônios procurando por conhecimento, enquanto que outros os chamam para servirem de assassinos ou guardas. Os demônios olham para tais conjuradores com uma mistura de ódio e gratidão, pois a maioria não possui a habilidade de vir ao Plano Material por si próprio. Eles dependem desses loucos para os invocarem do Abismo e, enquanto eles vão contra os comandos e restrições impostos, a maioria dos demônios encontra meios de deturpar a demanda de seus invocadores, e até mesmo o mais bem controlado deixa um rastro de ruína em seu trajeto. Com muito mais frequência do que se imagina, um conjurador tolo comete um erro fatal na convocação e paga por isso com seu sangue, liberando uma praga terrível sobre o mundo, quando a conjuração foge de seu controle. Os mais loucos invocam demônios para oferecer-se, tanto seu corpo, quanto sua alma, na crença de que uma aliança com eles pode comprar salvação e proteção quando o apocalipse finalmente chegar. Contos de reis desesperados que buscavam persuadir demônios para servir como generais ou de lunáticos que procuram majestades demoníacas para presenteá-los com crianças deformadas são comuns o suficiente, ainda piores são aqueles que adoram poderosos demônios como deuses, e comprometem suas vidas em apoio de algo que trará destruição a todos.

Lordes Demoníacos

Os lordes demoníacos são os mais poderosos de sua espécie – e como uma ordem demoníaca por si só, eles são incontáveis e variados. Embora poderosos, e em alguns casos deuses de si próprios, nenhum lorde demoníaco pode clamar pela regência do Abismo por inteiro – o melhor que um único pode atingir é governar um punhado de reinos Abissais. A maioria pode apenas manter domínio constante sobre uma camada do Abismo. Outra categoria de demônios únicos existe entre a poderosa raça balor e os lordes demoníacos – estes são os lordes demoníacos nascentes, poderosas entidades que, com o passar dos anos, deve acumular poder suficiente para que o Abismo note e eleve-os ao status de lordes demoníacos atuais.

A lista de lordes demoníacos a seguir é válida, não é completa, mas enumera muita daqueles cuja influência pode ser sentida através de mundos incontáveis.

Abraxas, Mestre do Encantamento Final
Baphomet, Lorde dos Minotauros
Dagon, a Sombra no Mar
Demogorgon, as Bocas da Loucura
Flauros, a Boca Flamejante
Haagenti, os Sussurros Interiores
Jubilex, o Lorde Sem Face
Kostchtchie, o Frio Imortal
Lamashtu, a Rainha Demoníaca
Nocticula, Nossa Senhora na Sombra
Orcus, Príncipe da Não-Morte
Pazuzu, Rei dos Demônios do Vento
Shax, o Marquês de Sangue
Socothbenoth, o Pecado Aveludado

DEMÔNIO, BABAU

Esta figura esguia parece um esqueleto humano com um chifre e coberto com um couro fino e pegajoso.

BABAU **ND 6**

XP 2.400

CM extraplanar (caótico, demônio, extraplanar, maligno) Médio

Inic +5; **Sentidos** *ver o invisível*, visão no escuro 18m, Percepção +19

DEFENSIVA

CA 19, toque 11, desprevenido 18 (+1 Des, +8 natural)

PV 73 (7d10+35)

Fort +10, **Ref** +6, **Von** +5

Habilidades Defensivas gosma protetora; **RD** 10/ ferro frio ou bom; **Imunidade** eletricidade e veneno; **Resistência** ácido 10, frio 10, fogo 10; **RM** 17

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo 2 garras +12 (1d6+5), mordida +12 (1d6+5) ou lança longa +12/+7 (1d8+7/×3), mordida +7 (1d6+2)

Espaço 1,5 m **Alcance** 1,5 m (3 m com lança longa)

Ataques Especiais ataque furtivo +2d6

Habilidades Similares à Magia (NC 7º)

Sempre ativo – *ver o invisível*

À vontade – *dissipar magia, escuridão, teleporte maior* (pessoal mais 25 kg de equipamento)

1/dia – *convocar* (nível 3, 1 babau em 40%)

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 13, **Con** 20, **Int** 14, **Sab** 13, **Car** 16

BBA +7; **BMC** +12; **DMC** 23

Talentos Foco em Perícia (Furtividade), Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +11, Arte da Fuga +11, Escalar +12, Furtividade +22, Operar Mecanismos +11, Percepção +19, Prestidigitação +11, Sentir Motivação +11; **Modificadores Raciais** +8 Furtividade, +8 Percepção

Idiomas abissal, celestial, dracônico; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Abismo)

Organização solitário, par ou gangue (3 – 8)

Tesouro padrão (lança longa e outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Gosma Protetora (Sob) Uma camada de gosma ácida cobre a pele de babau. Qualquer criatura que acertar um babau com ataque natural ou golpe desarmado toma 1d8 pontos de dano ácido desta gosma se falhar em um teste de Reflexos CD 18. Se uma criatura acertar um babau com uma arma de combate corpo a corpo, deve fazer um teste de Reflexos CD 18 ou a arma toma 1d8 pontos de dano ácido; se este dano penetrar a dureza da arma, a arma ganha a condição quebrada. A munição que acerta um babau é automaticamente destruída depois de infligir o dano.

O babau é um assassino, um homicida, um sádico – certamente não são características incomuns em demônios, ainda que os babaus tenham uma propensão maior à furtividade e surpresa, o que os diferencia de seus parentes menos sutis. Sem necessidade de comer (embora muitos babaus apreciem o sabor da carne mortal em suas finas e ásperas línguas), um babau pode aguardar uma emboscada por anos ou décadas – sua paciência inumana em antecipar um homicídio bem concebido também os separa dos outros habitantes do Abismo. Babaus são obcecados pelo ato de matar e têm um grande orgulho em sua arte macabra, muitas vezes deixam para trás algum tipo de marca sombria ou assinatura obscura, que pode ser um *modus operandi* distinto, uma pista assustadora, ou outra evidência profana.

Um babau costuma carregar uma lança longa ou outra arma com a qual ele possa acertar seu inimigo além do seu alcance normal, mas quando tem oportunidade, um babau prefere lutar com seus dentes ou garras. O lodo sujo e cáustico que constantemente escoa de sua carne impede que eles possam usar armadura, a não ser que seja uma especialmente tratada ou resistente ao ácido. Um babau mede 1,8 metros de altura mas pesa cerca de 80 quilos.

Eles são formados a partir das almas de assassinos mortais solitários – aqueles que, em vida, tiveram prazer nos mais pessoais e íntimos assassinatos. Solto no Plano Material, um babau se encontra no mesmo papel, assombrar os cantos obscuros do mundo como assassinos sem remorso.

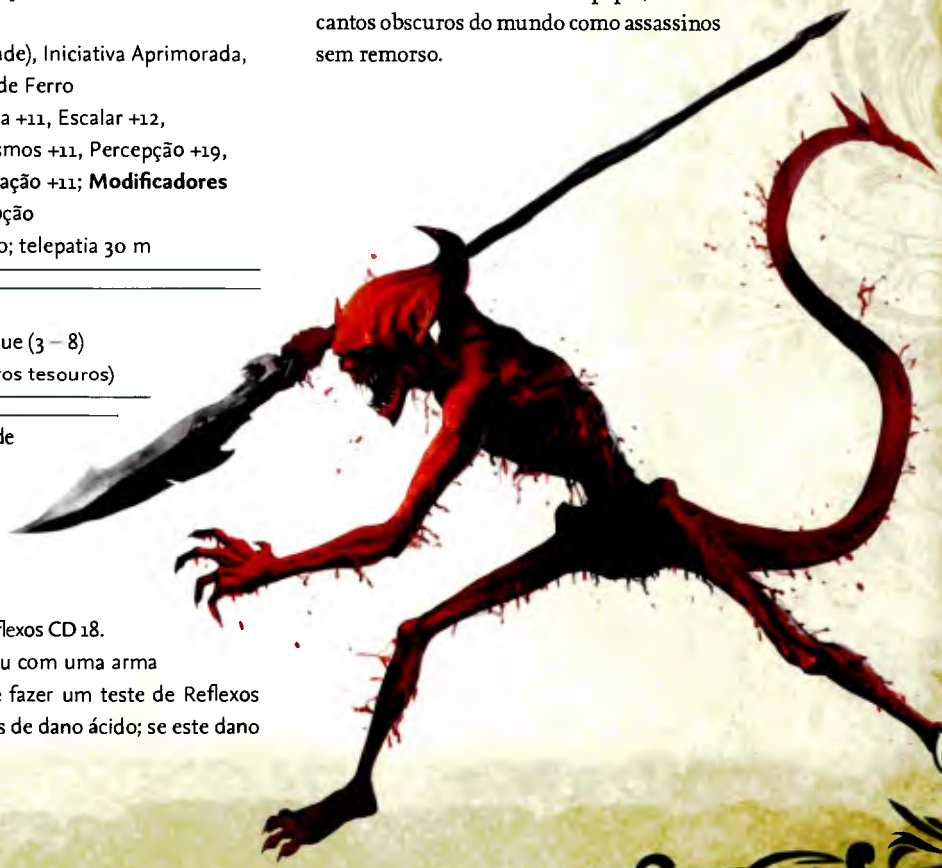


Ilustração de Concept Art House

Demônio, Balor

Este abissal alado com chifres na cabeça e semblante cheio de dentes, representa a perfeição da forma demoníaca, expelindo fogo por toda sua carne.

BALOR **ND 20**

XP 307.200

CM extraplanar (caótico, demônio, extraplanar, maligno) Grande

Inic +11; **Sentidos** visão no escuro 18m, visão na penumbra, visão da verdade, Percepção +38

Aura corpo flamejante, aura profana (CD 26)

DEFENSIVA

CA 36, toque 20, desprevenido 29 (+ 4 deflexão, +7 Des, +16 natural, -1 tamanho)

PV 370 (20d10+260)

Fort +29, **Ref** +17, **Von** +25

RD 15/ferro frio e bondade;

Imunidade eletricidade, fogo e veneno;

Resistência ácido 10, frio 10; **RM** 31

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 27 m (bom)

Corpo a Corpo *espada longa profana vorpal* +1 +31/+26/+21/+16 (2d6+13), *chicote flamejante vorpal* +1 +30/+25/+20 (1d4+7 mais 1d6 fogo e enredar) ou 2 pancadas +31 (1d10+12)

Espaço 3 m **Alcance** 3 m (6 m com chicote)

Habilidades Similares à Magia (NC 20º)

Sempre ativo – *aura profana* (CD 26) e *visão da verdade*

À vontade – *dissipar magia maior, dominar monstro* (CD 27), *palavra de poder atordoar, telecinese* (CD 23), *teleporte maior* (pessoal mais 25kg de objetos)

3/dia – *telecinese* acelerada (CD 23)

1/dia – *blasfêmia* (CD 25), *convocar* (nível 9, qualquer 1 demônio em 100% ND 19 ou menor), *implosão* (CD 27), *tempestade de fogo* (CD 26),

ESTATÍSTICAS

For 35, **Des** 25, **Con** 36, **Int** 24, **Sab** 24, **Car** 27

BBA +20; **BMC** +33; **DMC** 54

Talentos Acelerar Habilidade Similar à Magia (telecinese), Ataque Poderoso, Combate com Duas Armas, Combate com Duas Armas Aprimorado, Combate com Duas Armas Maior, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Trespassar, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +27, Blefar +31, Conhecimento (história) +27, Conhecimento (nobreza) +27, Conhecimento (planos) +30, Conhecimento (religião) +27, Diplomacia +31, Furtividade + 26, Intimidação +31, Percepção +38, Sentir Motivação +30, Usar Instrumento Mágico +31, Voo +32, ; **Modificadores Raciais:** +8 Percepção

Idiomas abissal, celestial, dracônico; telepatia 30 m

QE estertor da morte, ataque vorpal, mestre do chicote

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Abismo)

Organização solitário ou guerrilha (balor e 2-5 glabrezus)

Tesouro padrão (*espada longa profana* +1, *chicote flamejante* +1, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Ataque Vorpal (Sob) Qualquer arma cortante que um balor empunhar (incluindo sua espada longa e chicote padrão) ganha a qualidade arma vorpal. As armas ainda mantêm essa qualidade por 1 hora depois que o balor a soltar, mas depois disso a arma volta a ter suas qualidades mágicas padrão, se tiver.

Corpo Flamejante (Sob) O corpo de um balor é coberto de chamas crepitantes. Qualquer um que atacar um balor com arma natural ou ataque desarmado recebe 1d6 pontos de dano de fogo. Uma criatura que agarrar um balor ou for agarrada por um recebe 6d6 pontos de dano de fogo a cada rodada que persistir o agarramento.

Enredar (Ext) Se um balor atinge um inimigo médio ou menos com seu chicote, o pode balor pode imediatamente fazer um teste de agarrar sem provocar um ataque de oportunidade. Caso o balor vença o teste, ele atrai o inimigo para um quadrado adjacente. O inimigo recebe a condição agarrado, mas não o balor.

Estertor da Morte (Sob) Quando um balor é morto, ele explode em um estrondo de chamas cegantes que causa 100 pontos de dano (metade dano por fogo, metade dano profano) em qualquer coisa dentro de 30 m (Reflexos CD 33 evita metade). Esse teste é baseado em Constituição.

Mestre do Chicote (Ext) Um balor trata um chicote como uma arma leve para os propósitos do combate com duas armas, e pode infligir dano letal em um inimigo, não importando a sua armadura.

Quando o folclore sussurra amedrontadores contos demoníacos, o que mais idealizamos é uma figura imponente de carne e fogo, um pesadelo chifrudo armado com um chicote flamejante e uma espada voando pela noite em busca de sua próxima vítima. O demônio deste medo folclórico é o balor, e este temor é justamente colocado, pois poucos demônios podem se equiparar ao poderoso balor em força e brutalidade.

No Abismo, muitos balors servem aos lordes demoníacos como generais ou capitães (aqueles balors que são ainda mais potentes, e são conhecidos como lordes balor – veja a seguir). Um balor tipicamente comanda uma vasta legião de demônios, apesar de eles muitas vezes permitirem que estes lacaios babões e ansiosos lutem suas batalhas, o balor está longe de ser um covarde. Se aparece uma oportunidade de entrar em um combate, poucos balors optam por resistir.

Em combate, um balor depende de suas habilidades similares à magia para combater inimigos sábios o suficiente para evitar a distância corpo a corpo, favorecendo poderes destrutivos como a *tempestade de fogo* ou *implosão*, guardando *dominar monstro* para usar contra inimigos raros que eles preferem capturar vivos. Um balor geralmente usa *telecinese* para desarmar armas de longa distância ou puxar inimigos para o corpo a corpo – com o uso

da *telecinese* acelerada, um balor pode usar uma última tática e ainda infligir um ataque de rodada completa em um adversário infeliz. Um balor que tiver seu PV reduzidos a menos de 50 pontos quase sempre procura fugir através de teleportação, mas se isso e voar não forem possíveis,ele busca posicionar-se de tal maneira que, se for morto, seu estertor da morte seja o mais devastador possível para o abrigo inimigo.

Um balor mede 4,2 metros de altura e pesa 2.250 quilos. Apenas a mais cruel das almas mortais pode alimentar a criação de um demônio balor – ao contrário dos casos da maioria dos demônios, muitas vezes leva-se múltiplas almas de poderosos vilões para acionar o nascimento de um novo balor.

Lordes Balor

Ainda mais terríveis do que os balors típicos são aqueles que não chamam um lorde demoníaco de mestre, ao invés disso, eles próprios são mestres. Um lorde balor tipicamente governa uma região pouco maior que a metade do tamanho do reino em que ele reside (assim como lordes balor interinos podem comandar o governo de um reino do Abissal inteiro), embora ainda que a maioria dos lordes balor governem regiões muito menores (geralmente áreas comparáveis ao tamanho de um continente), seu poder de fato é grande.

Um lorde balor é um monstro de ND 21 a ND 25 (uma media compartilhada com vários incomparáveis lordes demônios nascentes, sendo que acima de ND26 seja um domínio apenas para lordes demônios), e como tal servem muito bem como o vilão final de uma longa campanha. A maioria dos lordes balor possui níveis de bárbaro, guerreiro ou patrulheiro (embora lordes balor patrulheiros nunca tenham vínculos com os animais), alguns ao invés disso possuem níveis de bardo, ladino, feiticeiro ou mago. Lordes balor clérigos são desconhecidos, pois eles veem a si como objetos de adoração, e não ao contrário, embora persistam rumores de que poderosos clérigos balor servem diretamente aos lordes demoníacos ou até mesmo aos deuses malignos.

Além de todos os benefícios que um lorde balor pode ganhar de seus níveis de classe, todos lordes balor possuem uma habilidade adicional incomparável, além daquelas que são garantidas por sua raça e classe. Seguem aqui listadas três amostras de habilidades de um lorde balor, mas estas amostras não são de forma alguma a totalidade dos estranhos poderes que um lorde balor pode exercer.

Consumidor de Vida (Sob) Sempre que um lorde balor mata um inimigo vivo, ele recebe o benefício de uma magia *cura plena* (NC 20º). Esta habilidade só pode ser ativada uma vez por rodada.

Mestre da Magia (Sob) O lorde balor tem habilidades similares à magia adicionais (20 magias de 1º-4º nível para serem usadas à vontade e 20 magias de 5º-8º para serem usadas 3 vezes ao dia).

Engolir Alma (Sob) Como uma ação padrão, um lorde balor pode sugar a alma de uma criatura viva que esteja dentro de 9 metros. O alvo deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + ½ dos DV raciais do lorde balor + o modificador de Carisma do lorde Balor) ou morre. O corpo de uma criatura humanoide morta desta maneira, imediatamente se transforma em um demônio sob o comando do lorde balor (um babau, súcubo ou demônio das sombras, de acordo com a vontade do lorde balor).

Ilustração de Ben Wootten

DEMÔNIO DRETCH

O corpo inchado desta criatura estremece a cada passo pesado, apesar de sua forma, a coisa se move com uma rapidez surpreendente.

DRETCH **ND 2**

XP 600

CM extraplanar (caótico, demônio, extraplanar, maligno) Pequeno

Inic +0; **Sentidos** visão no escuro 18 m, Percepção +5

DEFENSIVA

CA 14, toque 11 desprevenido 14 (+3 natural, +1 tamanho)

PV 18 (2d10+7)

Fort +5, **Ref** +0, **Von** +3

RD 5/ferro frio ou bem; **Imunidade** eletricidade e veneno; **Resistência** ácido 10, frio 10, fogo 10

OFENSIVA

Deslocamento 6 m

Corpo a Corpo 2 garras +4 (1d4+1), mordida +4 (1d4+1)

Habilidades Similares à Magia (NC 2º)

1/dia – *causar medo* (CD 11), *convocar* (nível 1, 1 dretch em 35%), *névoa fétida* (CD 13)

ESTATÍSTICAS

For 12, **Des** 10, **Con** 14, **Int** 5, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +2; **BMC** +2; **DMC** 12

Talentos Vitalidade

Perícias Arte da Fuga +5, Furtividade +9, Percepção +5

Idiomas abissal (não pode falar); telepatia 30 m (limitado a alvos que falam abissal)

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Abismo)

Organização solitário, par, gangue (3-5), multidão (6-12) ou turba (13+)

Tesouro nenhum

Até mesmo os mais fracos demônios do Abismo são perigosos e cheios de uma necessidade direcionada a espalhar a ruína e o desalento. O humilde dretch é tão horrível e rude quanto cruel, mesmo carecendo de força e poder para realizar sua necessidade de brutalizar os outros em seu reino nativo.

A maior parte da existência de um dretch é para servir aos mais poderosos demônios como vítimas, e somente os mais sortudos vivem o bastante para evoluir.

O dretch é o alvo favorito para saciar os curiosos por convocações Abissais. Relativamente fracos e fáceis de humilhar, dretchs podem muitas vezes ser pressionados a cumprir longos períodos de servidão com apenas vagas promessas de oportunidades para desabafar suas frustrações e raivas sobre inimigos mais fracos. No entanto, um potencial convocador de dretch deve lembrar que esses demônios são tão covardes e indignos de confiança quanto parecem. Um dretch confrontado por um inimigo mais poderoso logo implora pela sua patética existência.

Ao contrário da maioria dos demônios, a personalidade desleixada e o desdém pelo trabalho físico prolongado de um dretch raramente resultam em sucesso. Dretchs evoluídos são raros, mas aqueles que encontram algo em si para serem mais do que eram quando criados, muitas vezes tornam-se reis pobres do Abismo, cruéis e amargos em seu domínio sobre parasitas, almas quebradas, mortos-vivos sem mente e outros dretchs. Seus impérios estão confinados a trechos abandonados de esgotos sob cidades alagadas, instáveis extensões de pantanais evitadas por aqueles que têm mentes mais sensíveis, e outros cantos indesejáveis do Abismo que até mesmo demônios acham desconfortáveis ou imundos.

No entanto, para lordes dretch, estes reinos são seus impérios, e eles os defendem com uma tenacidade deplorável. Um dretch mede 1,2 metros de altura e pesa 90 quilos.

Dretch são tipicamente formados de almas dos mortais malignos e preguiçosos – porém, utiliza-se apenas um pequeno fragmento de uma alma para ativar tal nascimento hediondo. Muitas vezes, uma única alma pode ativar a manifestação de um pequeno exército de dretch, e a visão de uma horda de dretch recém-nascidos saindo livremente da protomatéria arfante do Abismo é algo terrível e nauseante.

Ilustração de Kevin Y.

DEMÔNIO, GLABREZU

Quatro braços enfeitam o torso desta monstruosidade imponente. Os olhos do monstro brilham com uma mistura de inteligência e crueldade.

GLABREZU **ND 13**

XP 25.600

CM extraplanar (caótico, demônio, extraplanar, maligno) Enorme

Inic +0; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão da verdade; Percepção +26

DEFENSIVA

CA 28, toque 8, desprevenido 28 (+20 natural, -2 tamanho)

PV 186 (12d10+120)

Fort +18, **Ref** +4, **Von** +11

RD 10/bem; **Imunidade** eletricidade e veneno; Resistência ácido 10, frio 10, fogo 10; RM 24

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo 2 pinças +20 (2d8+10/19–20), 2 garras +20 (1d6+10), mordida+20 (1d8+10)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Ataques Especiais dilacerar (2 pinças, 2d8+15)

Habilidades Similares à Magia (NC 14º)

À vontade – *visão da verdade*

À vontade – *confusão* (CD 19), *dissipar magia, inverter gravidade* (CD 22), *mácula profana, martelo do caos* (CD 19), *reflexos em espelhos, teleporte maior* (pessoal mais 25kg de objetos), *véu* (pessoal)

1/dia – *convocar* (nível 4, 1 glabrezu em 20% ou 1d2 vrock em 50%), *palavra de poder atordoar*

1/mês – *desejo* (garantido a apenas um humanoide mortal)

ESTATÍSTICAS

For 31, **Des** 11, **Con** 31, **Int** 16, **Sab** 16, **Car** 20

BBA +12; **BMC** +24; **DMC** 34

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (pinça), Golpe Vital, Persuasivo, Trespassar, Trespassar Maior

Perícias Blefar +28, Conhecimento (história) +18, Conhecimento (local) +18, Diplomacia +22, Furtividade +7, Intimidação +22, Percepção +26, Sentir Motivação +18, Usar Instrumento Mágico +17; Modificadores Raciais +8 Blefar, +8 Percepção

Idiomas abissal, celestial, dracônico; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Abismo)

Organização solitário ou tropa (1 glabrezu, 1 súcubo e 2-5 vrock)

Tesouro padrão

Enquanto o súcubo é um demônio que trabalha suas artimanhas explorando os desejos físicos e as necessidades de sua presa, o glabrezu é um tipo diferente de tentador. Feroz e bestial em sua forma, o glabrezu é de fato um mestre da enganação e da mentira. Com sua habilidade de camuflar sua verdadeira forma em ilusões prazerosas, o glabrezu usa sua magia para garantir desejos aos humanoides mortais como um método de recompensa para aqueles que sucumbem às fraudes e malícias. Um desejo garantido por um glabrezu sempre atende às necessidades de quem desejou da maneira mais destrutiva o possível – embora tais métodos possam não ser imediatamente aparentes. Um ferreiro batalhador pode desejar fama e habilidade em seu ofício, só que vai descobrir que seu melhor patrão é um cruel e sádico assassino que usa as armas para atender a seus desejos destrutivos. Um homem solitário que deseja companhia pode ter seu desejo atendido na forma de um amor perdido que retorna à "vida" como um vampiro, e por aí vai – o glabrezu é acima de tudo criativo na abordagem dos desejos de um mortal.

Um glabrezu mede 5,4 metros de altura e pesa cerca de 3.000 quilos. Estes demônios traiçoeiros são formados das almas de traidores, falsos e subversivos – almas de mortais que, em vida, testemunhavam falsamente ou costumavam trair e enganar para arruinar a vida dos outros.

Ilustração de Tyler Walpole

DEMÔNIO, HEZROU

A carne blindada deste abissal é escamosa e úmida. Sua boca grande e cheia de dentes abre-se abaixo de um par de olhos reptílicos famintos.

HEZROU **ND 11**

XP 12.800

CM extraplanar (caótico, demônio, extraplanar, maligno) Grande

Inic +4; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +23

Aura fedor (CD 24, 10 rodadas)

DEFENSIVA

CA 25 , toque 9, desprevenido 25 (+16 natural, -1 tamanho)

PV 145 (10d10+90)

Fort +16, **Ref** +3, **Von** +9

RD 10/bem; **Imunidade** eletricidade e veneno; **Resistência** ácido 10 frio 10 fogo 10; **RM** 22

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, nado 9 m

Corpo a Corpo mordida +17 (4d4+8 mais atracar), 2 garras +17 (1d8+8 mais atracar)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais náusea

Habilidades Similares à Magia (NC 13°)

À vontade – *mácula profana* (CD 18), *martelo do caos* (CD 18), *teleporte maior* (pessoal mais 25kg de objetos)

3/dia – *forma gasosa*

1/dia – *blasfêmia* (CD 21), *convocar* (nível 4, 1 hezrou em 35%)

ESTATÍSTICAS

For 27, **Des** 11, **Con** 29, **Int** 14, **Sab** 14, **Car** 18

BBA +10; **BMC** +19 (+23 agarrar); **DMC** 29

Talentos Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Trespassar, Trespassar Maior

Ataque Poderoso

Perícias Arte da Fuga +10, Artes Mágicas +15, Conhecimento (arcano) +15, Escalar +21, Furtividade +9, Intimidação +14, Natação +29, Percepção +23; **Modificadores Raciais** +8 Percepção

Idiomas abissal, celestial, dracônico; telepatia 30 m

QE anfíbio

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer pântano (Abismo)

Organização solitário ou gangue (2-4)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Náusea (Ext) Os vapores tóxicos e fluídos imundos que constantemente pingam e fervilham do corpo de um herzou são particularmente abomináveis para as criaturas que ele agarra. A cada rodada que uma criatura permanece agarrada pelo hezrou, ela deve fazer um teste de Fortitude CD 24 para evitar ficar nauseada. Uma criatura nauseada desta maneira permanece nauseada até ser bem sucedida em um teste de Fortitude CD 24, ou até que se passe um minuto sem que esteja agarrada pelo hezrou, seja qual for a condição que vier primeiro. A CD do teste é baseada em Constituição.

O hezrou habita os vastos pântanos, turfeiras e cursos d' água Abissais, igualmente à vontade na terra ou na água. A presença de um hezrou tem um efeito óbvio na flora e nas águas próximas, causando distorções e irregularidades na vida vegetal, poluindo a água com um odor desagradável e um sabor salgado – sinais muito mais fáceis de detectar no Plano Material do que no Abissal. Uma longa exposição a esta corrupção pode causar transformações vis e deformidades horrendas. Muitas vezes, comunidades inteiras cheias de mutantes deformados devem seu semblante distorcido muito mais à proximidade de um hezrou do que ao incesto e à criação pobre. Embora seja um pouco inteligente, pode-se dizer que um hezrou desperdiça seu intelecto. Eles preferem os prazeres simples – o sono, a emoção da tortura, a bem aventurança de banquetear uma refeição viva, ou a alegria de sentir algo belo quebrar e se desintegrar em um punho fechado. Eles não costumam buscar a construção de impérios ou liderar cultos – embora alguns pudessem se tornar futuros asseclas que serviriam um demônio de sua escolha.

Estas monstruosas e bestiais criaturas formam-se de almas de mortais malignos que envenenaram a si próprios, seus parentes, ou seus próximos, tal como viciados em drogas, assassinos, e alquimistas que não se importavam com como os seus experimentos poluíam o meio ambiente.

Ilustração de Andrew Hou

DEMÔNIO, MARILITH

Este abissal com corpo de serpente tem o torso de uma mulher de seis braços, orelhas pontudas, e olhos cintilantes e sobrenaturais.

MARILITH **ND 17**

XP 102.400

CM extraplanar (caótico, demônio, extraplanar, maligno) Grande

Inic +4; **Sentidos** visão no escuro 18m, visão da verdade; Percepção +31

Aura aura profana (CD 25)

DEFENSIVA

CA 32, toque 17, desprevenido 28 (+ 4 deflexão, +4 Des, +15 natural, -1 tamanho)

PV 264 (16d10+176)

Fort +25, **Ref** +18, **Von** +13

RD 10/ferro frio e bem; **Imunidade** eletricidade e veneno; **Resistência** ácido 10, frio 10, fogo 10; **RM** 28

OFENSIVA

Deslocamento 12 m.

Corpo a Corpo espada longa +1 +24/+19/+14/+9 (2d6+8/17–20), 5 espadas longas +1+24 (2d6+4/17–20), golpe com a cauda +17 (2d6+3 mais atracar) ou 6 pancadas +22 (1d8+7), golpe com a cauda +17 (2d6+3 mais atracar)

Espaço 3 m **Alcance** 3 m

Ataques Especiais constrição (golpe com a cauda, 2d6+10 mais esmagar em espiral), embeber arma, mestre multiarmas

Habilidades Similares à **Magia** (NC 16º)

Sempre ativo – *aura profana* (CD 25) e *visão da verdade*

À vontade – *projetar imagem* (CD 24), *telecinese* (CD 22), *teleporte maior* (pessoal mais 25kg de objetos)

3/dia – *barreira de lâminas* (CD 23), *voo*

1/dia – *convocar* (nível 5, 1 marilith em 20% 1 nalfeshnee em 35%, ou 1d4 hezrou em 60%)

ESTATÍSTICAS

For 25, **Des** 19, **Con** 32, **Int** 18, **Sab** 18, **Car** 25

BBA +16; **BMC** +24 (+28 agarrar); **DMC** 42 (não pode ser derrubada)

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (espada longa), Crítico Hemorrágico, Desarmar Aprimorado, Especialização em Combate, Foco em Arma (espada longa), Foco em Crítico, Reflexos em Combate

Perícias Acrobacia +23, Blefar +26, Conhecimento (engenharia) +20, Diplomacia +26, Furtividade + 19, Intimidação +26, Percepção +31, Sentir Motivação +23, Usar Instrumento Mágico +26, Voo +18; **Modificadores Raciais:** +8 Percepção

Idiomas abissal, celestial, dracônico; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Abismo)

Organização solitário, par ou pelotão (1 marilith, 1-3 glabrezus, 3-14 babaus)

Tesouro dobrado (6 espadas longas obra prima, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Imbuir Arma (Sob) Qualquer arma que marilith empunhar ganha um bônus de encantamento +1 para ataque e dano, como se fosse uma arma feita de ferro frio caótico mal (além de manter as qualidades de sua composição real).

Esmagar em Espiral (**Ext**) Uma criatura que recebe dano de um ataque de constrição da marilith deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude CD 25 ou perde a consciência por 1d8 rodadas. A CD do teste é baseada em Constituição

Mestre Multiarmas (**Ext**) Uma marilith não recebe penalidade para suas jogadas de ataque quando está lutando com armas múltiplas.

As líderes das hordas Abissais e rainhas das nações Abissais, as temidas mariliths servem aos lordes demoníacos como governantes, conselheiras, e até mesmo amantes, mas seu brilho como estrategistas faz com que sejam mais procuradas como comandantes e generais de exércitos. As mais poderosas mariliths não servem a ninguém, e ao invés disso comandam legiões de abissais devoradores. Uma marilith mede entre 1,8 e 2,7 metros de altura e 6 metros da cabeça até a ponta da cauda. Ela pesa 2.000 quilos. Somente as mais arrogantes e orgulhosas almas malignas, tipicamente as de reis cruéis, generais sádicos, e senhores da guerra excepcionalmente violentos, podem causar a manifestação de um marilith.

Ilustração de Eva Widermann

DEMÔNIO, NABASU

A boca deste demônio magro é cheia de presas afiadas, enquanto grandes asas de morcegos se esticam a partir de sua pele escamosa.

NABASU **ND 8**

XP 4.800

CM extraplanar (caótico, demônio, maligno, nativo) Médio

Inic +7; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +23

DEFENSIVA

CA 22 toque 14, desprevenido 18 (+3 Des, +1 esquiva, +8 natural)

PV 103 (9d10+54)

Fort +9, **Ref** +9, **Von** +9

RD 10/ferro frio ou bem; **Imunidade** efeitos de morte, eletricidade, paralisia e veneno; **Resistência** ácido 10 frio 10 fogo 10; **RM** 19

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 18 m (mediano)

Corpo a Corpo 2 garras +15 (1d6+6), mordida +15 (1d8+6)

Ataques Especiais consumir vida, olhar ladrão da morte, ataque furtivo +2d6

Habilidades Similares à Magia (NC 8º)

À vontade – *escuridão profunda, telecinese, teleporte maior* (pessoal mais 25kg de objetos)

3/dia – *dreno temporário, silêncio* (CD 16), *toque vampírico*

1/dia – *convocar* (nível 4, 1 nabasu em 30% ou 1d4 babaus em 30%), *imobilizar pessoas em massa* (CD 21), *regeneração*,

ESTATÍSTICAS

For 22, **Des** 17, **Con** 22, **Int** 15, **Sab** 16, **Car** 19

BBA +9; **BMC** +15; **DMC** 29

Talentos Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Trespassar

Perícias Acrobacia +15, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (planos) +14, Furtividade +15 (+23 em condições sombrias), Percepção +23, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +15, Voo +15; **Modificadores Raciais:** +8 Furtividade em áreas sombrias, +8 Percepção.

Idiomas abissal, celestial, dracônico; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Abismo)

Organização solitário

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Consumir Vida (Sob) Quando um nabasu cria um carniçal com seu ataque de olhar, ele ganha um ponto de crescimento. Ele ganha um bônus igual ao seu total de pontos de crescimento em suas jogadas de ataque, jogadas de BMC, testes de resistência, testes de nível de conjurador, e testes de perícia. O limite máximo de pontos de vida aumenta em 10 para cada ponto de crescimento, e seu nível de conjurador para habilidades similares à magia aumenta em 1. Para cada 2 pontos de crescimento, seu bônus de armadura natural, RM, e ND aumenta em 1. Todas as vezes que ele ganha pontos de crescimento, deve fazer um teste CD 30 de nível de conjurador – um sucesso indica que ele amadureceu (ganhando os modelos simples de evoluído e gigante) e faz uma *viagem planar* para o Abismo em uma explosão de fumaça. Um nabasu pode ter no máximo 20 pontos de crescimento – e automaticamente amadurece caso isso ainda não tenha acontecido quando alcançou 20 pontos de crescimento.

Olhar Ladrão da Morte (Sob) Como uma ação livre uma vez por dia por ponto de crescimento (mínimo de 1/dia), um nabasu pode ativar seu olhar ladrão da morte por uma rodada inteira. Todas as criaturas vivas dentro de 9 m devem ser bem sucedidas em um teste de Fortitude CD 18 ou ganham um nível negativo. Um humanoide morto desta maneira é imediatamente transformado em um carniçal controlado pelo nabasu. Este olhar de um nabasu pode criar somente um carniçal por rodada – se múltiplos humanos perecerem com o olhar em uma mesma rodada, o nabasu escolhe qual humano irá se transformar em carniçal. A CD do teste é baseada em Carisma.

Nabasus nascem diretamente dentro do Plano Material fora do Abismo, onde alimentam-se de almas inocentes para amadurecer. Somente quando estiver finalmente saciado, um nabasu pode retornar ao Abismo. Rumores sustentam que, mesmo assim, o ciclo de vida de um nabasu não muda e que novos desenvolvimentos aguardam que eles continuem a crescer. Estes demônios vis são formados das almas de glutões malignos, particularmente de canibais, consumidores de sangue, e aqueles que preferem o paladar da carne de mortos-vivos.

Ilustrações de Tyler Walpole

DEMÔNIO, NALFESHNEE

Uma imponente e corpulenta fera, este abissal tem a cabeça hedionda de um javali e braços que terminam em gorduchas mãos de quatro dedos.

NALFESHNEE **ND 14**

XP 38.400

CM extraplanar (caótico, demônio, maligno, extraplanar) Enorme

Inic +5; **Sentidos** visão no escuro, 18m, visão da verdade; Percepção +31

Aura aura profana (CD 23)

DEFENSIVA

CA 29, toque 13, desprevenido 28 (+ 4 deflexão, +1 Des, +16 natural, -2 tamanho)

PV 203 (14d10+126)

Fort +22, **Ref** +9, **Von** +21

RD 10/bem; Imunidade eletricidade e veneno; Resistência ácido 10, frio 10, fogo 10; **RM** 25

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 12m (ruim)

Corpo a corpo mordida +23 (3d8+11/19–20), 2 garras +23 (2d6+11)

Espaço 4,5 m **Alcance** 4,5 m

Ataques Especiais auréola profana

Habilidades Similares à Magia (NC 12°)

Sempre ativo – *aura profana* (CD 23) e *visão da verdade*

À vontade – *convocar relâmpagos* (CD 18), *dissipar magia maior*, *enfraquecer o intelecto* (CD 20), *lentidão* (CD 18), *teleporte maior* (pessoal mais 25kg de objetos)

1/dia – *convocar* (nível 5, 1 nalfeshnee em 20%,1d4 hezrou em 40%, ou 1d4 vrock em 50%)

ESTATÍSTICAS

For 32, **Des** 13, **Con** 29, **Int** 23, **Sab** 22, **Car** 20

BBA +14; **BMC** +27; **DMC** 42

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida), Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Iniciativa Aprimorada, Trespassar, Vontade de Ferro

Perícias Artes Mágicas +23, Blefar +22, Conhecimento (arcano) +23, Conhecimento (planos) +23, Conhecimento (qualquer outro) +20, Diplomacia +22, Furtividade +10, Intimidação +19, Percepção +31, Sentir Motivação +23, Usar Instrumento Mágico +22, Voo +10; **Modificadores Raciais:** +8 Percepção

Idiomas abissal, celestial, dracônico; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Abismo)

Organização solitário ou guerrilha (1 nalfeshnee, 1 hezrou, 2-5 vrock)

Tesouro Padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Halo Profano (Sob) Três vezes por dia um nalfeshnee pode criar um halo de luz profana, causando raios nauseantes de cores tremulantes que brincam ao redor de seu corpo. Na rodada seguinte, a luz explode em um raio de 18 metros. Qualquer criatura não demoníaca dentro dessa área deve ser bem sucedida em um teste de Vontade CD 22 ou fica pasma por 1 d10 rodadas com visões da insanidade a sua volta. A CD dos testes de resistência é baseada em Carisma.

Poucos demônios entendem o funcionamento interno do Abismo como os nalfeshnees, e não é incomum ter a impressão de que eles servem o próprio Abismo, em vez de um lorde demoníaco. Alguns reivindicam a administração de novos reinos onde nascem novos demônios, enquanto outros protegem locais especiais de significado profundo em extensões secretas do plano. Muitas vezes, o reino de um deles no Abismo supera em força e tamanho o maior dos reinos mortais, para que os nalfeshnees exibam seu dom único de gerenciar e ordenar o caos do Abismo. Conjuradores mortais os procuram especificamente por seus intelectos incomparáveis, porém loucos, sempre tomando cuidado de buscar por consequências escondidas e indesejadas durante as negociações com tais demônios, pois por muito pouco um nalfeshnee vai concordar em fazer o que não foi combinado, de alguma maneira sinistra, para promover as necessidades e desejos do Abismo. Nalfeshnees medem 6 metros de altura e pesam 4.000 quilos.

Eles são formados das almas de mortais malignos gananciosos ou avarentos, particularmente aqueles que governaram impérios de selvageria, roubo, bandidagem, entre outros vícios violentos.

Demônio, Quasit

Chifres de carneiro se curvam para trás da cabeça retorcida deste pequeno demônio alado, seu corpo é magro e resistente.

QUASIT **ND 2**

XP 600

CM extraplanar (caótico, demônio, extraplanar, maligno) Miúdo
Inic +6; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +7

DEFENSIVA

CA 16, toque 14, desprevenido 14 (+2 Des, +2 natural, +2 tamanho)
PV 16 (3d10); cura acelerada 2
Fort +1, **Ref** +5, **Von** +4
RD 5/ferro frio ou bem; **Imunidade** eletricidade e veneno; **Resistência** ácido 10, frio 10, fogo 10

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, voo 15 m (perfeito)
Corpo a Corpo 2 garras +7 (1d3-1 mais veneno), mordida +7 (1d4-1)
Espaço 1,25 cm; **Alcance** 0
Habilidades Similares à Magia (NC 6º)
À vontade – *detectar o bem, detectar magia, invisibilidade* (pessoal)
1/dia – *causar medo* (raio de 9 metros, CD 11)
1/semana – *comunhão* (seis perguntas)

ESTATÍSTICAS

For 8, **Des** 14, **Con** 11, **Int** 11, **Sab** 12, **Car** 11
BBA +3; **BMC** +0; **DMC** 12
Talentos Acuidade com Armas, Iniciativa Aprimorada
Perícias Blefar +6, Conhecimento (planos) +6, Furtividade +16, Intimidação +6, Percepção +7, Voo +20
Idiomas abissal, comum; telepatia (toque)
QE alterar forma (2 das seguintes formas: morcego, centopeia pequena, sapo ou lobo; *metamorfose*)

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Abismo)
Organização solitário ou rebanho (2-12)
Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Garra - ferimento; *teste* de Fortitude CD 13 (incluindo um bônus racial +2); *frequência* 1/rodada por 6 rodadas; *efeito* 1d2 Destreza; *cura* com 2 sucessos consecutivos.

O quasit é talvez o demônio menos poderoso, no entanto não é o menos respeitado – até mesmo quasits se acham melhores que as hordas dretchs, os quais, fiéis a sua natureza, carecem de coragem ou determinação para provar que os quasit estão errados. O primeiro papel da vida de um quasit é o de ser um familiar para um mestre conjurador, mas os que escapam desta servidão humilhante tornam-se livres de vontade e muito mais perigosos.

Um quasit típico mede 45 centímetros, e pesa somente 4 quilos. Sozinho entre a ordem demoníaca, quasits não se formam de almas mortas de mortais malignos. Em vez disso, eles são formados por almas vivas – quando um conjurador busca arduamente um quasit para servi-lo como familiar, sua alma vai de encontro ao Abismo e isso reage, esculpindo um quasit de si ligado à alma do conjurador, formando um poderoso vínculo entre os dois.

Quasits recentemente criados nascem diretamente no Plano Material, onde se tornam familiares, e enquanto estão vinculados às vontades de seus mestres, todos os quasits odeiam e abominam seus senhores, assim como podem sentir o pulso das almas de seus lordes e saber que poderiam ter sido mais. Um quasit serve, mas também vigia e espera por erros que podem custar a vida de seus mestres, ou melhor ainda, um erro que pode fazer um quasit se voltar contra o seu mestre. Quando um mestre de um quasit morre, um quasit pode tentar seguir a alma do mestre para o Grande Além fazendo um teste de Vontade CD 15.

Isso funciona como uma *viagem planar*, mas afeta somente o quasit e o transporta para dentro do Abismo e coloca a alma de seu mestre sob sua possessão como uma larva contorcida, em vez de usar a alma maligna do mestre para criar novas formas demoníacas. Desta maneira, um quasit pode usar a alma recentemente capturada para negociar com os mais poderosos habitantes dos reinos inferiores, e talvez garantir uma vil "promoção" transformadora para uma forma de vida mais poderosa no processo. Raramente, um quasit opta por ignorar a morte de seu mestre e permanece no Plano Material para buscar outras formas de entretenimento – geralmente estabelecendo-se em uma área urbana em que haja abundância de população para atormentar.

Ilustração de Tyler Walpole

DEMÔNIO DAS SOMBRAS

Somente os dentes e as garras deste demônio com asas de morcego têm algum sendo de solidez para eles – o restante está perdido na escuridão.

DEMÔNIO DAS SOMBRAS ND 7

XP 3.200

CM extraplanar (caótico, demônio, extraplanar, incorpóreo, maligno) Médio

Inic +8; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +20

DEFENSIVA

CA 18, toque 18, desprevenido 14 (+ 4 deflexão, +4 Des)

PV 59 (7d10+21)

Fort +5, **Ref** +11, **Von** +7

Habilidades Defensivas incorpóreo;

RD 10/ferro frio ou bem; **Imunidade** frio, eletricidade e veneno; **Resistência** ácido 10 fogo 10; **RM** 17

Fraquezas impotência à luz solar

OFENSIVA

Deslocamento voo 12 m (perfeito)

Corpo a **Corpo** 2 garras +11 toque (1d6 mais 1d6 frio), mordida +11 toque (1d8 mais 1d6 frio)

Ataques Especiais bote, arrancada, fundir à sombra

Habilidades Similares à Magia (NC 10º)

À vontade – *escuridão profunda, medo* (CD 18), *telecinese* (CD 19, *teleporte maior* (pessoal)

3/dia – *conjuração de sombra* (CD 18), *evocação de sombra* (CD 19)

1/dia – *convocar* (nível 3, 1 demônio sombra com 50%), *recipiente arcano* (CD 19)

ESTATÍSTICAS

For –, **Des** 18, **Con** 17, **Int** 14, **Sab** 14, **Car** 19

BBA +7; **BMC** +11; **DMC** 25

Talentos Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos

Perícias Acrobacia +14, Blefar +14, Conhecimento (local) +12, Conhecimento (planos) +12, Furtividade +14, Percepção +20, Sentir Motivação +12, Voo +22; **Modificadores Raciais:** +8 Percepção

Idiomas abissal, comum; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Abismo)

Organização solitário, par ou covil (3-8)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Arrancada (Ext) Uma vez por minuto, um demônio das sombras, aumenta seu deslocamento de voo para 72m por 1 rodada.

Fundir à Sombra (Sob) Durante qualquer outra condição visual que não seja luz brilhante, um demônio das sombras pode desaparecer dentro das sombras usando uma ação de movimento, efetivamente tornando-se invisível. Iluminação artificial ou magias de 2º nível ou abaixo não negam esta habilidade.

Impotência à Luz Solar (Ext) Um demônio das sombras é completamente impotente à luz brilhante ou luz do sol natural e foge dela. Um demônio sombra pego por tal luz não pode atacar e usa apenas um movimento simples ou ação padrão. Um demônio das sombras que está possuindo uma criatura, usando recipiente arcano, não é afetado pela luz do sol, mas se for preso pela magia raio solar ou *explosão solar* enquanto estiver possuindo a criatura, o demônio sombra é expulso para fora de seu hóspede automaticamente.

Contos de possessão demoníaca são comuns, muitas vezes usados por ignorantes para justificar comportamentos estranhos e violentos. Embora a maioria dos casos sejam meramente manifestações de loucura ou desequilíbrio, visto os que são possessões legítimas geralmente fazem parte do trabalho dos demônios das sombras.

Ao contrário de muitos demônios, demônios das sombras são incorpóreos. Quando uma alma mortal invejosa e maligna em particular é jogada dentro do Abismo, ela é transformada, separada, e combinada com outras almas até que emerja nada mais do que um ciúmes maldoso sem o impedimento de um corpo físico.

Ilustração de Ben Wootten

Demônio, Súcubo

Pequenos chifres, asas de morcego e uma cauda sinuosa denunciam a natureza demoníaca desta sedutora mulher

SÚCUBO **ND 7**

XP 4.800

CM extraplanar (caótico, demônio, extraplanar, maligno) Médio

Inic +3; **Sentidos** detectar o bem, visão no escuro 18 m; Percepção +21

DEFENSIVA

CA 20, toque 13, desprevenido 17 (+3 Des, +7 natural)

PV 84 (8d10+40)

Fort +7, **Ref** +9, **Von** +10

RD 10/ferro frio ou bem; **Imunidade** eletricidade, fogo e veneno; **Resistência** ácido 10 frio 10; **RM** 18

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 15 m (mediano)

Corpo a Corpo 2 garras +11 (1d6+1)

Ataques Especiais drenar energia, presente profano

Habilidades Similares à Magia (NC 12º)

Sempre Ativo – *detectar o bem, idiomas*

À vontade – *detectar pensamentos* (CD 20), *encantar monstro* (CD 22), *passeio etéreo* (pessoal mais 25kg de objetos), *sugestão* (CD 21), *teleporte maior* (pessoal mais 25kg de objetos), *toque vampírico*

1/dia – *dominar pessoas* (CD 23), *invocar* (nível 3, 1 babau com 50%)

ESTATÍSTICAS

For 13, **Des** 17, **Con** 20, **Int** 18, **Sab** 14, **Car** 27

BBA +8; **BMC** +11; **DMC** 22

Talentos Acuidade com Armas, Manobras Ágeis, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro

Perícias Arte da Fuga +11, Blefar +27, Conhecimento (local) +15, Diplomacia +19, Disfarce +19, Furtividade +14, Intimidação +16, Percepção +21, Sentir Motivação +13, Voo +14; **Modificadores Raciais:** +8 Blefar, +8 Percepção

Idiomas abissal, celestial, comum, dracônico; *idiomas*, telepatia 30 m

QE alterar forma (alterar a si mesmo, humanoide pequeno ou médio)

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Abismo)

Organização solitário, par ou harém (3-12)

Tesouro dobrado

HABILIDADES ESPECIAIS

Drenar Energia (Sob) Uma súcubo drena energia de um mortal atraindo-o a um ato de paixão, como um beijo. Uma vítima relutante deve ser agarrada antes que a súcubo possa usar esta habilidade. O beijo da súcubo confere um nível negativo. O beijo tem o mesmo efeito da magia *sugestão*, pedindo para a vítima aceitar mais um ato de paixão da súcubo. A vítima deve ser bem sucedida em um teste de Vontade CD 22 para negar a sugestão. A CD é 22 para um teste de Fortitude para tentar remover o nível negativo. A CD destes testes de resistência é baseada em Carisma.

Ilustração de Tyler Walpole

Presente Profano (Sob) Uma vez por dia como uma ação de rodada completa, uma súcubo pode conceder um presente profano para uma criatura humanoide disposta, tocando-a por uma rodada completa. O alvo ganha um bônus profano de +2 em um valor de atributo de sua escolha. Uma única criatura não pode ter mais de um presente profano de uma súcubo por vez. Enquanto o presente profano perdurar, a súcubo pode se comunicar telepaticamente com o alvo além de qualquer distância (e pode usar a sua habilidade similar à magia *sugestão* através dele). O presente profano é removido por *dissipar o mal* ou *dissipar o caos*. A súcubo pode removê-lo se quiser como uma ação livre (causando 2d6 pontos de drenagem no Carisma da vítima, sem teste).

Entre as hordas demoníacas, uma súcubo pode atingir incríveis níveis de poder através de manipulações e encantos sensuais, e muitas guerras demoníacas já desencadearam devido às maquinações sutis de tais criaturas. Uma súcubo é formada particularmente de almas de mortais malignas, lascivas e ganaciosas.

DEMÔNIO, VROCK

Uma nuvem de esporos e uma trilha de pena rodeia este distorcido cruzamento entre um homem e um gigantesco abutre.

VROCK **ND 9**

XP 6.400

CM extraplanar (caótico, demônio, extraplanar, maligno) Grande

Inic +6; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +23

DEFENSIVA

CA 22, toque 11, desprevenido 20 (+2 Des, +11 natural, -1 tamanho)

PV 112 (9d10+63)

Fort +13, **Ref** +10, **Von** +6

RD 10/bem; Imunidade eletricidade e veneno; Resistência ácido 10 frio 10 fogo 10; **RM** 20

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 15 m (mediano)

Corpo a Corpo 2 garras +13 (2d6+5), mordida +13 (1d8+5), 2 unhas +13 (1d6+5)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais dança da ruína, esporos, guincho atordoante

Habilidades Similares à Magia (NC 12º)

À vontade – *teleporte maior* (pessoal mais 25kg de objetos), *telecinese* (CD 18)

1/dia – *convocar* (nível 3, 1 vrock com 35%), *heroísmo, reflexos em espelhos,*

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 15, **Con** 25, **Int** 14, **Sab** 16, **Car** 16

BBA +9; **BMC** +15; DMC 27

Talentos Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Trespassar

Perícias Artes Mágicas +14, Conhecimento (planos) +14, Furtividade +10, Intimidação +15, Percepção +23, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +15, Voo +12; **Modificadores Raciais:** +8 Percepção

Idiomas abissal, celestial, comum; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Abismo)

Organização solitário, par ou gangue (3-10)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Dança da Ruína (Sob) Um vrock pode dançar e cantar como uma ação de rodada completa – ao fim de 3 rodadas, uma onda de energia crepitante explode partindo do vrock, causando 5d6 pontos de dano de eletricidade em todas as criaturas que estiverem num raio de 30 m. Um sucesso num teste de Reflexos CD 17 evita metade do dano. Para cada vrock adicional que juntar-se à dança, o dano aumenta em 5d6 e a CD para evitar o efeito aumenta em +1, até um máximo de 20d6 quando quatro ou mais vrocks estiverem dançando (a CD continua a aumentar com vrocks adicionais, mas o dano não). A dança imediatamente termina e outra deve ser começada caso um dos vrocks participantes morra, fique atordoado ou seja impedido de dançar de qualquer outra maneira. A CD do teste é baseada em Carisma.

Esporos (Ext) Um vrock pode soltar uma nuvem de esporos de seu corpo uma vez a cada 3 rodadas como uma ação livre. As criaturas adjacentes recebem 1d8 pontos de dano dos esporos, mais 1d4 pontos de dano por rodada durante 10 rodadas uma vez que os esporos crescem tornando-se grossas vinhas verdes. Embora feias, as vinhas não são perigosas e murcham em 1d4 dias se não forem removidas antes disso. Os esporos podem ser destruídos conjurando *bênção* nas criaturas afetadas ou aspergindo água benta sobre elas. Este ataque pode ser evitado por efeitos que removem ou fornecem imunidade a doenças.

Guincho Atordoante (Sob) Uma vez por hora, um vrock pode emitir um guincho estridente. Todas as criaturas exceto demônios dentro de um raio de 9 m de dispersão devem ser bem sucedidas em um tese de Fortitude CD 21 ou ficarão atordoadas por 1 rodada. A CD do teste é baseada em Constituição.

Campeões profanos do Abismo, os vrocks encarnam toda a fúria, ódio e violência deste desprezível reino. Vorazes e grotescamente oportunistas como os carniceiros com quem parecem, vrocks deliciam-se com o derramamento de sangue, saboreando os sons e as sensações de rasgar as entranhas ainda pulsantes de uma presa viva.

Um vrock típico mede 2,4 metros de altura e pesa 200 quilos. Vrocks geralmente são formados das almas malignas de mortais cheios de ódio e cólera, particularmente aqueles que foram criminosos, mercenários ou assassinos.

Ilustração de Ben Wootten

DERRO

Este pálido humanoide azul tem protuberantes olhos brancos, cabelo desgrenhado, mãos de quatro dedos, e uma grande clava com um gancho na ponta.

DERRO ND 3

XP 600

CM humanoide (derro) Pequeno

Inic +6; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 17, toque 13 desprevenido 15 (+2 armadura, +2 Des, +2 natural, +1 tamanho)

PV 25 (3d8+12)

Fort +5, **Ref** +3, **Von** +6

RM 14

Fraquezas vulnerabilidade à luz do sol

OFENSIVA

Deslocamento 6 m

Corpo a Corpo espada curta +5 (1d4) ou aklys +5 (1d6)

À distância besta leve de repetição +5 (1d6/19–20 mais veneno) ou aklys +5 (1d6)

Ataques Especiais ataque furtivo +1d6

Habilidades Similares à Magia (NC 3º)

À Vontade – *escuridão, som fantasma* (CD 13)

1/dia – *explosão sonora* (CD 15), *pasmar* (CD 13)

ESTATÍSTICAS

For 11, **Des** 15, **Con** 18, **Int** 10, **Sab** 5, **Car** 16

BBA +2; **BMC** +1; **DMC** 13

Talentos Acuidade com Armas, Iniciativa Aprimorada

Perícias Furtividade +9, Percepção +0

Idiomas aklo, subterrâneo

QE loucura, usar veneno

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, equipe (2-4), esquadrão (5-8 mais 1 feiticeiro de 3º a 5º nível) ou bando (11-20 mais 30% não combatentes e 3 feiticeiros de 3º a 8º nível)

Tesouro Equipamento de PdM (armadura de couro, espada curta ou aklys, besta leve de repetição com 10 virotes envenenados, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Loucura (Ext) Um derro usa seu modificador de Carisma nos testes de Vontade ao invés de seu modificador de Sabedoria, e é imune aos efeitos de insanidade e confusão. Somente um *milagre* ou *desejo* pode remover a loucura de um derro. Se isto ocorrer, o derro ganha 6 pontos de Sabedoria e perde 6 pontos de Carisma.

Usar Veneno (Ext) Derro não correm riscos de envenenar a si mesmos quando manipulam veneno. Eles usam veneno de uma aranha Média para envenenar seus virotes de besta, e geralmente carregam 10 virotes envenenados o tempo todo.

Vulnerabilidade à Luz do Sol (Ext) Um derro recebe 1 ponto de dano de Constituição por hora que fica exposto à luz do sol.

Embora os derro vivam nas profundezas abaixo da maioria das cidades do mundo, muito poucos sabem da existência destas criaturas sádicas. Descendentes de misteriosas fadas que uma vez habitaram o subterrâneo profundo, os derro cobiçam o conforto da superfície, mas a luz do sol causa-lhes bolhas, queimaduras e morte. Derro frequentemente sequestram habitantes da superfície para realizar experimentos hediondos neles, buscando descobrir o que os protege da morte por queimadura, mas a loucura intrínseca que afeta todos os derro, condena esses experimentos à falha todas as vezes. No final, as vítimas traumatizadas retornam para suas casas, sem terem as memórias de seu calvário totalmente apagadas, para viver o resto de suas vidas com um vago medo de um pesadelo que elas não conseguem recordar completamente.

Um derro típico luta com uma espada curta ou com uma besta de repetição com muitos virotes envenenados. Alguns derro também podem carregar um aklys – uma clava de arremesso com um gancho na ponta, amarrada a uma corda de 6 metros de comprimento

Esta corda limita o alcance da clava, mas permite que o derro a recupere com uma ação equivalente a um movimento, depois de tê-la arremessado.

Os líderes dos derro são tipicamente feiticeiros de 3º nível pelo menos, embora eles também sejam excelentes ladinos. Muitos derro carregam estranhas e incomuns armas como a arma de haste com gancho, misteriosos aklys sibilantes, lanças longas ocas que podem ser preenchidas com toxinas, ou cunhas de arremesso cristalinas que quebram no impacto para criar horrendas feridas hemorrágicas.

Um derro mede 90 centímetros de altura e pesa 35 quilos.

Ilustração de Jon Hodgson

DEVORADOR

Este cadáver esquelético flutuante tem uma prisão de costelas irregulares que abriga uma pequena e atormentada forma fantasmagórica.

DEVORADOR **ND 11**

XP 12.800

NM morto-vivo (extraplanar) Grande

Inic +7; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +20

DEFENSIVA

CA 25, toque 12, desprevenido 22 (+3 Des, +13 natural, -1 tamanho)

PV 133 (14d8+70)

Fort +9, **Ref** +7, **Von** +12

Habilidades Defensivas características de morto-vivo, deflexão de magia

RM 22

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, **voo** 6 m (perfeito)

Corpo a Corpo 2 garras +18 (1d8+9 mais drenar energia)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais devorar alma, drenar energia (1 nível, CD 20)

Habilidade Similar à Magia (NC 18°)

À Vontade – *aliado planar menor*[4°], *animar os mortos*[4°], *causar ferimentos sérios*[3°] (CD 18), *confusão*[4°] (CD 19), *controlar mortos-vivos*[7°] (CD 22), *drenar força vital*[2°] (CD 17), *mão espectral*[2°], *raio do enfraquecimento*[1°], *rogar maldição*[4°] (CD 19), *sugestão*[3°] (CD 18), *toque do carniçal*[2°] (CD 17), *toque vampírico*[3°] (CD 18), *visão da verdade*[6°]

ESTATÍSTICAS

For 28, **Des** 16, **Con** –, **Int** 19, **Sab** 16, **Car** 21

BBA +10; **BMC** +20; **DMC** 33

Talentos Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Fender Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magia em Combate, Trespassar

Perícias Artes Mágicas +21, Blefar +19, Conhecimento (arcano) +21, Conhecimento (planos) +18, Diplomacia +14, Furtividade +6, Intimidação +19, Percepção +20, Sentir Motivação +17, Voo +19

Idiomas abissal, celestial, comum, infernal; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente Qualquer

Organização Solitário

Tesouro Padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Deflexão de Magias (Sob) Se qualquer uma das seguintes magias for conjurada sob o devorador e ultrapassar sua resistência à magia, elas afetarão uma alma devorada: *aprisionar, aprisionar a alma, banimento, confusão, desespero esmagador, detectar pensamentos, dissipar o mal, dominar pessoas, hipnotismo, labirinto, martelo do caos, medo, palavra sagrada, recipiente arcano, sugestão, tarefa/missão*, ou qualquer forma de encantamento ou compulsão. Como nenhum desses efeitos ferem a alma, o conjurador deve realizar um teste de nível de conjurador CD 25 quando a magia é defletida – o sucesso indica que a alma aprisionada foi libertada de sua prisão e o corpo cujo a criatura pertence pode ser trazido de volta a vida normalmente.

Devorar Alma (Sob) Realizando um ataque de toque como uma ação padrão, um devorador pode causar 12d6+18 pontos de dano como se estivesse utilizando a magia *matar*. Um teste de Fortitude CD 22 reduz esse dano para 3d6+18. A alma da criatura morta por esse ataque fica presa dentro do peito do devorador. A criatura não pode ser trazida de volta a vida até a destruição do devorador (ou através da deflexão de magia) libertar a alma. O devorador pode prender uma alma por vez. A essência aprisionada fornece ao devorador 5 pontos de essência para cada Dado de Vida possuído pela alma. Um devorador deve gastar pontos de essência quando utilizar uma habilidade similar à magia (para facilitar, os níveis das magias para as habilidades similares à magia estão incluídas nas estatísticas a esquerda em sobrescrito). No início do encontro, um devorador geralmente tem 3d4+3 de pontos de essência disponíveis. Uma essência aprisionada ganha um nível negativo permanente para cada 5 pontos de essência drenada – esses níveis negativos permanecem se a criatura for trazida de volta a vida (mas não acumulam com quaisquer níveis negativos imposto por ser trazida de volta a vida). Uma alma que for completamente consumida só pode ser trazida de volta a vida através de um *milagre* ou *desejo*. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Devoradores são mortos-vivos, restos de feiticeiros malignos e abissais que se perderam além dos limites do multiverso. Retornam com corpos deformados, senciência alienígena e famintos por vida, devoradores ameaçam todas as almas com uma atormentadora e terrível aniquilação. Esses corpos deformados medem 3 metros de altura, mas pesam apenas 100 kg.

Ilustração por Kevin Yan

Devorador de Intelectos

Desprovido de uma cabeça, ou quaisquer feições com exceção de quatro pequenas pernas com garras, o corpo desta criatura parece com um grande e reluzente cérebro.

Devorador de Intelectos ND 8

XP 4.800

CM aberração Pequeno

Inic +10; **Sentidos** detectar magia, percepção às cegas 18 m; Percepção +19

Defensiva

CA 22, toque 17, desprevenido 16 (+6 Des, +5 natural, -1 tamanho)

PV 84 (8d8+48)

Fort +7, **Ref** +8, **Von** +8

RD 10/adamante e magia; **Imunidade** fogo, efeitos de ação mental; **Resistência** frio 20, eletricidade 20, sônico 20; **RM** 23

Fraquezas vulnerável à proteção contra o mal

Ofensiva

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo 4 garras +13 (1d4+1)

Ataques Especiais ladrão de corpos, ataque furtivo +3d6

Habilidades Similares à Magia (NC 8º)

Sempre Ativo – *detector magia*

À Vontade – *causar ferimentos graves* (CD 16), *confusão* (CD 17, somente um alvo), *invisibilidade, pasmar monstro* (CD 15, sem limite de DV), *reduzir tamanho* (como *reduzir pessoa* mas pessoal)

3/dia – *curar ferimentos moderados, globo de invulnerabilidade*

Estatísticas

For 12, **Des** 23, **Con** 21, **Int** 16, **Sab** 10, **Car** 17

BBA +6; **BMC** +6; **DMC** 22

Talentos Acuidade com Armas, Iniciativa Aprimorada, Vitalidade, Vontade de Ferro

Perícias Blefar +19, Conhecimento (local) +14, Disfarce +11, Furtividade +29, Percepção +19, Sentir Motivação +8, Usar Instrumento Mágico +11; **Modificadores Raciais** +8 Blefar, +8 Percepção, +8 Furtividade

Idiomas subterrâneo (não pode falar); telepatia 30 m

Ecologia

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, ninhada (2-6), ou tribo (7-16)

Tesouro dobrado

Habilidades Especiais

Ladrão de Corpos (Sob) Como uma ação de rodada completa que provoca um ataque de oportunidade, um devorador de intelectos pode reduzir seu tamanho, rastejar para dentro da boca de uma criatura morta ou indefesa, e se refugiar dentro do crânio da vítima para devorar seu cérebro. Isto é uma tentativa de golpe de misericórdia que inflige 8d4+3d6+8 pontos de dano. Se a vítima morre (ou já estava morta), o devorar de intelectos toma o controle do corpo e pode usá-lo, como se estivesse controlando o alvo com a magia *dominar monstro*. O devorador de intelectos tem total acesso a todas as habilidades defensivas e ofensivas do hospedeiro exceto pelas magias e habilidades similares à magia (embora o devorador de intelecto possa continuar usando suas próprias habilidades similares à magia). Um corpo hospedeiro não pode estar morto há mais de 1 dia para que esta habilidade funcione, e até mesmo os corpos habitados com sucesso se tornam inúteis em 7 dias (a não ser que este tempo seja estendido através de *repouso tranquilo*). Enquanto o devorador de intelectos ocupar o corpo, ele sabe (e pode falar) os idiomas conhecidos pela vítima e as informações básicas da personalidade e identidade da vítima, mas não as suas memórias e conhecimentos específicos. O dano causado ao corpo não afeta o devorador de intelectos, e se o corpo hospedeiro é morto, o devorador de intelectos emerge e fica pasmo por 1 rodada. *Reviver os mortos* não pode restaurar uma vítima de ladrão de corpos, mas *ressurreição* ou magias mais poderosas podem.

Vulnerável à Proteção Contra o Mal (Ext) Um devorador de intelectos é tratado como uma criatura invocada para fins de determinar como é afetado pela magia *proteção contra o mal*.

Tidos por alguns como invasores de outra dimensão ou planeta, os sinistros devoradores de intelecto são certamente uma das raças mais cruéis do mundo. Incapazes de experienciar emoções ou chafurdar nos pecados do prazer físico por si próprios, os devoradores de intelectos são forçados a roubar corpos na intenção de satisfazer sua gula, luxúria e crueldade. As histórias contam que existem cidades inteiras destas criaturas no subterrâneo profundo, onde corpos hospedeiros são usados como roupas para orgias hediondas e banquetes vis. Devoradores de intelectos solitários normalmente vivem em ruínas ou cavernas na periferia de uma região civilizada onde eles podem fazer incursões periódicas na cidade para "ir às compras" de um novo corpo atraente.

Um devorador de intelectos mede 90 cm de altura e pesa cerca de 30 quilos.

Ilustração de Ben Wooten

DIABO

Mestres da corrupção e espoliadores da pureza, diabos buscam destruir todas as coisas boas e arrastar as almas mortais junto com eles de volta para as profundezas do Inferno. Na posse de poderes infernais letais e unidos sob a bandeira de Asmodeus, O Príncipe das Trevas, e seus oito tiranos arquidiabos, as legiões do Inferno atormentam os espíritos mais sujos do multiverso, mas sempre de olho no Plano Material em busca de novas conquistas.

Como ocupantes diabólicos do Inferno, as várias formas de diabos são catalogadas pelos diabolistas. Muitos são conhecidos por dois nomes: um título evocativo dado a esses abissais por plebeus e pelo folclore, e uma antiga designação falada pelos servos do Inferno e por aqueles que buscam acordo com os condenados.

Nascidos das mais impuras almas mortais – que têm suas personalidades e memórias há muito tempo apagadas por milênios de tormento – pretensos diabos podem advir de massas de almas sofredoras como os lêmures, seres repugnantes com potencial para o mal estúpido. Através de contínuos séculos de tortura ou por decretos de diabos mais poderosos, esses diabos menores ascendem entre os malignos para se tornarem diabos letais, graduando-se através de uma metamorfose dolorosa imposta por seus mestres ou pelos caprichos das camadas semiconscientes do Inferno. Enquanto os lordes diabólicos impõem suas transformações para maiores ou menores formas como prêmio e punição, alguns diabos surgem de almas muito malignas há muito tempo presas sobre uma camada do Inferno. Embora as várias raças diabólicas possuam habilidades reconhecíveis e mantenham classificações generalizadas em uma grande hierarquia, um tipo de diabo nem sempre corresponde a um domínio específico ou lugar na cadeia de comando infernal. As legiões de Asmodeus respeitam a aptidão e experiência, e um diabo menor pode vir a supervisionar membros recém-formados de uma forma mais poderosa.

Os diabos preenchem as nove camadas do Inferno, embora alguns sejam mais comuns em certas camadas específicas do que em outras, suas funções especializadas ou fidelidade a arquidiabos os atrai mais para um domínio torturante do que para outros. Embora os vários tipos de diabos se especializem em formas únicas de tentação, as hierarquias do Inferno não são inflexíveis para talentos individuais incomuns. Assim, hamatulas particularmente atentos podem juntar-se às fileiras de diabos de ossos inquisidores do Flegetontis, enquanto barbazus veteranos podem servir entre os lordes das profundezas de Nessus.

Além das profundezas do Inferno, os diabos viajam pelo Plano Material durante as invocações de conjuradores malignos. Ágeis para negociar e dispostos a servir os mortais e assegurar sua perdição, diabos sempre obedecem ao contrato de seus acordos, mas servem aos caprichos do Inferno em primeiro lugar. Até mesmo o pior tipo de diabo pode vir ao Plano Material na intenção de corromper outras almas, escapando das amarras de seus contratos para saciar seus próprios objetivos ou para promover os objetivos dos arquidiabos.

ALGUNS DIABOS FAMOSOS

Entre as profundezas do Inferno conspiram inúmeros lordes diabólicos. Aqui está uma lista com apenas algumas das personalidades infernais conhecidas pelos diabolistas.

Astaroth, Príncipe dos Acusadores
Baalzebul, Lorde das Moscas
Dispater, o Primeiro Rei
Glasya-Labolas, Autor do Derramamento de Sangue
Moloch, o General do Inferno
Nahemah, a Viúva das Adivinhações
Orobas, Locutor das Verdades
Rubicante, Aquele que Cresceu Vermelho
Xaphan, Aquele que Queimou o Céu
Zagan, o Sangue Dourado

As Classificações de Tipos de Diabo

Os diabolistas falam das classificações do Inferno, as distinções feitas entre diabos que destacam a infantaria dos comandantes do Inferno. Apesar das divisões significarem pouco para a maioria dos mortais. Um diabo pode ser um inimigo letal em qualquer encarnação. As hierarquias e nuances da sociedade do Inferno carregam distinções vitais para a sobrevivência dos que querem conviver entre os diabos. O que coloca uma raça acima ou abaixo de outras não é apenas uma questão de músculos, muitos tipos de diabos ardilosos mantêm sua prioridade sobre seus irmãos mais fortes. Ainda que o posto de um diabo não signifique ter o comando sobre todos os outros de posição inferior, o posto indica quais podem servir a seus irmãos ou influenciar os outros.

Enquanto governante do Inferno, Asmodeus, tem preocupações muito abrangentes – ele deixa os deveres menores do Inferno para seus oito arquidiabos e duques infernais. Abaixo deles estão as raças diabólicas em si, desde os arrogantes e maliciosos lordes das profundezas até os modestos e malformados lêmures.

Hierarquia Infernal

Seguem listados aqui, dos diabos absolutamente fracos até os lordes do Inferno, é a hierarquia mais básica dos habitantes mais conhecidos dos reinos infernais:

Diabos insignificantes: diabretes, lêmures

Diabos menores: diabos barbados (barbazus), erinyes, diabos farpados (hamatulas), diabos dos ossos (osyluths)

Diabos maiores: diabos de chifres (cornugons), diabos do gelo (gelugons), lordes das profundezas

Lordes do Inferno: Duques do Inferno, arquidiabos, Asmodeus

DIABO DE CHIFRES

Com terríveis espinhos eriçados e uma coroa de chifres letais, este terror alado lascivo empunha um corrente farpada giratória.

D. DE CHIFRES (CORNUGON) ND 16

XP 76.800

OM extraplanar (diabo, extraplanar, maligno, ordeiro) Grande

Inic +8; **Sentidos** enxergar no escuro I, visão no escuro 18 m; Percepção +24

Aura aura de medo (1,5 m, CD 23)

DEFENSIVA

CA 35, toque 17, desprevenido 27 (+8 Des, +18 natural, -1 tamanho)

PV 217 (15d10+135); regeneração 5 (armas bondosas, magias bondosas)

Fort +18, **Ref** +17, **Von** +13

RD 10/bem e prata; **Imunidade** fogo e veneno; **Resistência** ácido 10, frio 10; **RM** 27

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 15 m (mediano)

Corpo a Corpo corrente com cravos profana +1 +26/+21/+16 (2d6+11 mais atordoar), mordida +22 (2d8+5), cauda +22 (2d6+5 mais ferimento infernal) ou 2 garras +24 (2d6+10), mordida +24 (2d8+10), cauda +22 (2d6+5 mais ferimento infernal)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Habilidades Similares à Magia (NC 16°)

À Vontade – *círculo mágico contra o bem, dissipar o bem* (CD 21), *dissipar o caos* (CD 21), *imagem persistente* (CD 21), *teleporte maior* (pessoal mais 25kg de objetos)

3/dia – *bola de fogo* (CD 19), *relâmpago* (CD 19)

1/dia – *convocar* (nível 6, 3 diabos farpados, 35%)

ESTATÍSTICAS

For 31, **Des** 27, **Con** 28, **Int** 14, **Sab** 22, **Car** 23

BBA +15; **BMC** +26; **DMC** 44

Talentos Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Fender Aprimorado, Foco em Arma (corrente com cravos), Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Vontade de Ferro

Perícias Artes Mágicas + 20, Blefar +24, Conhecimento (planos) +20, Diplomacia +21, Furtividade +22, Intimidação +24, Percepção +24, Sentir Motivação +21, Voo + 15

Idiomas celestial, comum, dracônico, infernal; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Inferno)

Organização solitário, par ou ala (3-10)

Tesouro padrão (corrente com cravos profana +1, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Atordoar (Sob) Sempre que um diabo de chifres acerta com o seu ataque de corrente de espinhos, o oponente deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude CD 27 ou ficará atordoado por 1d4 rodadas. Esta habilidade é uma função do diabo de chifres, não da corrente de espinhos. A CD do teste é baseada em Força.

Ferimento Infernal (Sob) O dano que um diabo de chifres causa com sua cauda causa ferimentos contínuos que infligem 2d6 pontos de dano por sangramento. O sangramento causado desta forma é difícil de estancar – um teste de Cura CD 26 para o dano, e qualquer tentativa de curar uma criatura que está sofrendo de ferimento infernal deve ser bem sucedida em um teste de nível de conjurador CD 26 ou a magia não funciona. Um sucesso indica que a cura funciona normalmente e para todos os efeitos de sangramento na vítima.

Ilustração de Tyler Walpole

Entre os mais letais dos guerreiros arquidiabos e ótimos comandantes de diabos menores, diabos de chifre espalham a lei do Inferno onde quer que eles pisem. Estes diabos maiores são treinados, forjados e reforjados para serem os mais letais, impiedosos, e obedientes guerreiros do multiverso. Para fins de classificação os diabos de chifres são chamados de cornugons e os maiores de sua espécie são conhecidos como malebranche.

Um diabo de chifres típico se ergue até a desmedida altura de 1,8 metros, carrega asas de 4,2 metros de envergadura, e pesa 450 quilos.

DIABO DO GELO

Um par de olhos congelantes e multifacetados friamente julga tudo diante desta imponente monstruosidade insetoide.

D. DO GELO (GELUGON) ND 13

XP 25.600

OM extraplanar (diabo, extraplanar, maligno, ordeiro) Grande

Inic +9; **Sentidos** enxergar no escuro, visão no escuro 18 m; Percepção +27

Aura medo (3 m, CD 22)

DEFENSIVA

CA 35, toque 14, desprevenido 27 (+5 Des, +18 natural, -1 tamanho)

PV 161 (14d10+84); regeneração 5 (armas bondosas, magias bondosas)

Fort +15, **Ref** +14, **Von** +12

RD 10/bem; **Imunidade** fogo, frio e veneno; **Resistência** ácido 10; **RM** 24

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 18 m (bom)

Corpo a Corpo lança do frio +1 +21/+16/+11 (2d6+10/×3 mais 1d6 frio, mais lentidão) mordida +14 (2d6+6), cauda +14 (3d6+3 mais lentidão)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Habilidades Similares à Magia (NC 13°)

Sempre Ativo – *voo*

À Vontade – *cone de gelo* (CD 20), *imagem persistente* (CD 20), *muralha de gelo* (CD 19), *teleporte maior* (pessoal mais 25kg de objetos), *tempestade de gelo*

1/dia – *convocar* (nível 4, 2 diabos dos ossos, 50%)

ESTATÍSTICAS

For 23, **Des** 21, **Con** 22, **Int** 25, **Sab** 22, **Car** 20

BBA +14; **BMC** +21; **DMC** 36

Talentos Ataque Poderoso, Foco em Arma (lança), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos em Combate, Trespassar, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +22, Artes Mágicas +21, Blefar +22, Conhecimento (planos) +24, Conhecimento (quaisquer outros 3) +21, Diplomacia +22, Furtividade +18, Intimidação +19, Percepção +27, Sentir Motivação +27, Sobrevivência +23, Voo + 13

Idiomas celestial, comum, dracônico, infernal; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Inferno)

Organização solitário, equipe (2-3), conselho (4-10) ou contingente (1-3 diabos do gelo, 2-3 diabos de chifre e 1-4 diabos dos ossos)

Tesouro padrão (lança do frio +1, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Lentidão (Sob) Um ataque da cauda do diabo do gelo ou de sua lança induz a um frio entorpecente. O oponente deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude CD 23 ou sofre efeito igual ao da magia *lentidão* por 1d6 rodadas. Este efeito parte do diabo do gelo; não é uma qualidade possuída pela lança. A CD do teste é baseada em Constituição.

Estrategistas e planejadores dos exércitos do Inferno, os insetoides diabos do gelo possuem algumas das mais cruéis mentes geniosas das legiões de Asmodeus. Dizem que cada diabo do gelo – conhecidos como gelugons nas classificações de espécies diabólicas – carrega em seu peito um coração congelado roubado de um mortal, o que os permite tomar decisões livres de qualquer emoção. Nascidos na camada gelada de Cocytus, a sétima camada do Inferno, a maioria dos diabos do gelo migra para Caina, a oitava camada, onde eles confabulam maquinações para a danação do mundo de suas cortes de aço congelante. Apesar de serem talvez os mais alienígenas e monstruosos em aparência entre todos os diabos, algumas raças lhes concedem o maior respeito.

Em combate, um gelugon preferem deixar seus asseclas ocuparem-se dos inimigos em combate corpo a corpo para que ele possa ficar atrás avaliando as táticas, forças, e fraquezas dos inimigos. O diabo do gelo dá cobertura a seus asseclas com suas habilidades similares à magia, sempre tomando cuidado de evitar o impacto em seus asseclas na área de efeito de suas magias – não por algum sentimento de camaradagem, somente a fria e lógica verdade de que seus aliados podem sobreviver mais em uma lutas e não forem expostos ao fogo amistoso.

Gelugon medem 3,6 metros de altura, e pesam aproximadamente 450 quilos.

Ilustração de Kevin Yan

DIABO DOS OSSOS

Misturando as mais horripilantes características da mosca varejeira e um cadáver putrefato, este diabo ossudo move-se em guinadas inquietantes.

D. DOS OSSOS (OSYLUTH) ND 9

XP 6.400

OM extraplanar (diabo, maligno, extraplanar, ordeiro) Grande

Inic +9; **Sentidos** enxergar no escuro, visão no escuro 18 m; Percepção +19

Aura aura de medo (1,5 metros, CD 19, 1d6 rodadas)

DEFENSIVA

CA 25 toque 14, desprevenido 20 (+5 Des, +11 natural, -1 tamanho)

PV 105 (10d10+50)

Fort +12, **Ref** +12, **Von** +7

RD 10/bem; **Imunidade** fogo e veneno; Resistência ácido 10, frio 10; **RM** 20

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 18 m (bom)

Corpo a Corpo mordida +14 corpo a corpo (1d8+5), 2 garras +14 corpo a corpo (1d6+5), ferrão +14 corpo a corpo (3d4+5 mais veneno)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Habilidades Similares à Magia (NC 12º)

Sempre Ativo – *voo*

À Vontade – *âncora dimensional, imagem maior* (CD 17), *invisibilidade* (pessoal), *muralha de gelo, teleporte maior* (pessoal mais 25kg de objetos)

3/dia – *invisibilidade acelerada* (pessoal)

1/dia – *convocar* (nível 4, 1 diabo dos ossos em 35%)

ESTATISTICAS

For 21, **Des** 21, **Con** 20, **Int** 16, **Sab** 15, **Car** 18

BBA +10; **BMC** +16; **DMC** 31

Talentos Acelerar Habilidade Similar à Magia (invisibilidade), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro

Perícias Artes Mágicas +16, Blefar +17, Conhecimento (planos) +16, Diplomacia +17, Furtividade +14, Intimidação +17, Percepção +19, Sentir Motivação +19, Voo +21,

Idiomas celestial, comum, dracônico, infernal; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Inferno)

Organização solitário, par ou inquisição (3-10)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Ferrão – ferimento; *teste* Fort CD 20; *frequência* 1/rodada por 6 rodadas; *efeito* 1d3 de dano For; *cura* com 2 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Ilustração de Tyler Walpole

Os interrogadores e inquisidores dos abissais ordeiros, diabos dos ossos deliciam-se torturando aqueles que são mais fracos que eles – mortais, almas e outros diabos parecidos. Nascidos de antigas heresias, atolados em meio aos pântanos alimentados pelo rio Stix de Estígia, a quinta camada do Inferno, diabos dos ossos – também conhecidos como osyluths, eles reforçam a ordem e a vontade dos arquidiabos.

Diabos poderosos favorecem estes terríveis sádicos pela sua inabalável devoção às leis do inferno e aos comandos de seus mestres, os osyluths ansiosamente reportam a desobediência de outros diabos – independentemente da posição – e os levam para a arte da tortura como artistas mórbidos. Diabolistas arriscam muito para barganhar com eles, uma vez que os diabos dos ossos guardam muitos segredos infernais em meio às suas câmaras de tortura calcadas por pesadelos.

Estes diabos deleitam-se especialmente viajando ao mundo mortal, uma vez que seus cruéis talentos e serviços aos conjuradores malignos geralmente significam ganhar muita informação valiosa, que eles podem manter em suas memórias perfeitas por séculos antes de reportar aos seus mestres diabólicos.

Em batalha, um osyluth usa *invisibilidade* acelerada depois de cada ataque para confundir os inimigos. Muitos osyluths carregam distorcidas e tenebrosas armas de osso, mas estas ferramentas são muito mais para tortura e intimidação do que para um combate real.

Osyluths são os mais altos dos demônios menores com 2,7 metros de altura – apesar de suas caudas e temíveis, mas inúteis, asas darem a aparência de serem muito maiores – e peso acima de 200 quilos.

DIABO BARBADO

Este agitado diabo empunha habilmente uma perversa glaive dentada, enquanto abaixo de sua boca cheia de dentes se contorce uma hedionda e enrolada barba.

DIABO BARBADO (BARBAZU) ND 5

XP 1.600

OM extraplanar (diabo, extraplanar, maligno, ordeiro) Médio

Inic +6; **Sentidos** enxergar no escuro, visão no escuro 18 m; Percepção +10

DEFENSIVA

CA 19, toque 12, desprevenido 17 (+2 Des, +7 natural)

PV 57 (6d10+24)

Fort +9, **Ref** +7, **Von** +3

RD 5/bem ou prata; **Imunidade** fogo e veneno; Resistência ácido 10 frio 10; **RM** 16

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo glaive +11/+6 corpo a corpo (1d10+6 mais ferimento infernal) ou 2 garras +10 corpo a corpo (1d6+4)

Espaço 1,5 m; **Alcance** 1,5 m (3 m com a glaive)

Ataques Especiais barba

Habilidades Similares à Magia (NC 12°)

À Vontade – *teleporte maior* (pessoal mais 25kg de objetos)

1/dia – *convocar* (nível 3, 1 diabo barbado ou 6 lêmures em 50%)

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 15, **Con** 19, **Int** 6, **Sab** 12, **Car** 10

BBA +6; **BMC** +10; **DMC** 22

Talentos Ataque Poderoso, Foco em Arma (glaive), Iniciativa Aprimorada

Perícias Escalar +13, Furtividade +11, Intimidação +7, Percepção +10, Sentir Motivação +6

Idiomas celestial, comum, dracônico, infernal; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Inferno)

Organização solitário, par, esquadrão (3-10) ou tropa (10-40)

Tesouro padrão (glaive, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Barba (Ext) Se um diabo barbado atinge um único oponente com ambos os ataques de garra, ele chicoteia o mesmo oponente com sua barba pontuda e suja. A vítima recebe 1d8+2 pontos de dano e deve ser bem sucedida em um teste de Fortitude CD 17 ou contrai calafrios diabólicos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Calafrios Diabólicos: Doença – ferimento; *teste* Fort CD 17; *atraso* 1d4 dias; *frequência* 1/dia; *efeito* 1d4 de dano For; *cura* com 3 sucessos consecutivos.

Ferimento Infernal (Sob) O dano de um diabo barbado causado com sua glaive inflige ferimentos contínuos que causam 2 pontos de dano por sangramento. O sangramento causado por um ferimento infernal é particularmente difícil de estancar – um teste de Cura CD 17 para o dano, e qualquer tentativa de curar uma criatura que está sofrendo de ferimento infernal deve ser bem sucedida em um teste de nível de conjurador CD 16 ou a magia não funciona. Um sucesso indica que a cura funciona normalmente e para todos os efeitos de sangramento na vítima. Os ferimentos infernais causados por um diabo barbado são uma habilidade sobrenatural do diabo, não de sua arma.

Guerreiros de elite nas legiões do inferno, diabos barbados – ou barbazus – lutam selvagemente em nome de seus lordes infernais e comandam estúpidas hordas de condenados dentro da batalha. Eles coletam e treinam com suas glaives infernalmente forjadas entre as criptas da terceira camada do Inferno, Erebus, mas inevitavelmente retornam para a primeira camada, Avernus, para servir ao lado do temido lorde Barbatos.

Barbazus são apaixonados por fazer ataques de investida com suas glaives, e tentam manter um espaço de 3 metros entre eles e seus inimigos para que possam usar suas conhecidas armas de haste com grande efeito. Contra um inimigo que tem um maior alcance (ou que é capaz de evitar de outra maneira a tática favorita do diabo), ele solta suas glaives e recorre às suas garras e barba.

Enquanto alertas, diabos barbados medem mais de 1,8 metros de altura (embora sua posição de batalha, agachado muitas vezes, faça-o parecer menor) e pesa acima de 100 quilos.

DIABO, DIABRETE

Asas diabólicas e uma chicoteante cauda de escorpião agitam-se atrás desta minúscula praga de pele vermelha.

DIABRETE **ND 2**

XP 600

OM extraplanar (diabo, extraplanar, maligno, ordeiro) Miúdo

Inic +3; **Sentidos** *detectar o bem, detectar magia*, enxergar no escuro, visão no escuro 18 m; Percepção +7

DEFENSIVA

CA 17, toque 16, desprevenido 13 (+3 Des, +1 esquiva, +1 natural, +2 tamanho)

PV 16 (3d10); cura acelerada 2

Fort +1, **Ref** +6, **Von** +4

RD 5/bem ou prata; **Imunidade** fogo e veneno; **Resistência** ácido 10, frio 10

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, **voo** 15 m (perfeito)

Corpo a Corpo ferrão +8 (1d4 mais veneno)

Espaço 75 cm; **Alcance** 0 m

Habilidades **Similares à Magia** (NC 6º)

Sempre Ativo – *detectar o bem, detectar magia*

À Vontade – *invisibilidade* (pessoal)

1/dia – *augúrio, sugestão* (CD 15)

1/semana – *comunhão* (6 perguntas, NC 12º)

ESTATÍSTICAS

For 10, **Des** 17, **Con** 10, **Int** 13, **Sab** 12, **Car** 14

BBA +3; BMC +1; DMC 15

Talentos Acuidade com Armas, Esquiva

Perícias Acrobacia +9, Artes Mágicas +7, Blefar +8, Conhecimento (arcano) +7, Conhecimento (planos) +7, Percepção +7, Voo +21

Idiomas comum, infernal

QE alterar forma (javali, aranha gigante, rato ou corvo, forma animal I)

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Inferno)

Organização solitário, par ou revoada (3-10)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Ferrão – ferimento; *teste* Fort CD 13; *frequência* 1/rodada por 6 rodadas; **efeito** 1d2 de dano Des; *cura* com 1 sucesso. A CD do teste é baseada em Constituição e inclui um bônus racial de +2.

Nascido diretamente das profundezas do Inferno, diabretes estão entre os menores dos verdadeiros diabos; entretanto, estes depravados e manipuladores diabos desempenham um importante papel na corrupção das almas mortais. Liberados das fileiras e deveres dos exércitos diabólicos, diabretes apreciam qualquer oportunidade de viajar ao Plano Material e sutilmente tentar mortais a atos de depravação cada vez maiores.

Ilustração de Adam Vehige

Voluntariamente servindo como familiares para os conjuradores, diabretes desempenham o papel de servos obedientes, muitas vezes garantindo a seus mestres conselhos astutos e ideias infernais. A verdade, no entanto, é que um diabrete trabalha entregando almas no inferno, e se assegura de que a alma de seu mestre – e quantas almas adicionais forem possíveis – encontre a danação após a morte. Diabretes variam muito em sua aparência, oscilando por um espectro de características bestiais e formas grotescas de corpos, embora a maioria tome a forma humanoide alada de pele vermelha e características rechonchudas. Um diabrete típico mede meros 60 centímetros, tem uma envergadura de asas de 90 centímetros e pesa 5 quilos.

Um em cada mil diabretes possuem a habilidade de se comunicar telepaticamente com criatura até 12 metros de distância e o poder de mudar sua forma para qualquer animal Pequeno ou Miúdo, assim como na magia *forma animal II*. Estes diabretes consulares são altamente premiados por diabos poderosos, que enviam eles para servir seus asseclas favoritos ou corromper mortais com grandes destinos. Um diabrete consular pode ser invocado através do talento Familiar Aprimorado, mas somente por um conjurador de 8º nível ou superior. Diabolistas contam sobre outras raças de diabretes com habilidades similarmente especializadas, mas se essas criaturas realmente existem, elas são um tipo realmente raro.

Ao contrário da maioria dos diabos, diabretes frequentemente se veem livres e sozinhos no Plano Material, particularmente depois que eles são invocados para servir como familiares e seus mestres perecem (muitas vezes indiretamente devido às maquinações do próprio diabrete). Sem nenhum caminho para voltar para casa, esses diabretes, livres das amarras de seus mestres arcanos, podem tornar-se perigosas pragas ou até mesmo líderes de pequenas tribos de humanoides selvagens como os goblins e os kobolds.

DIABO, ERINYES

Alguma calamidade aconteceu com esta guerreira angelical. Suas asas manchadas de preto cortam o ar enquanto seus impiedosos olhos buscam por um alvo.

ERINYES **ND 8**

XP 4.800

OM extraplanar (diabo, extraplanar, maligno, ordeiro) Médio

Inic +6; **Sentidos** enxergar no escuro, visão no escuro 18 m, *visão da verdade*; Percepção +16

DEFENSIVA

CA 23, toque 17, desprevenido 16 (+6 Des, +1 esquiva, +6 natural)

PV 94 (9d10+45)

Fort +11, **Ref** +12, **Von** +7

RD 5/bem; **Imunidade** fogo e veneno; Resistência ácido 10, frio 10; **RM** 19

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 15 m (bom)

Corpo a Corpo +1 espada longa +15/+10 (1d8+8/19–20)

À distância arco longo composto flamejante +1 +14/+14/+9 (1d8+6/×3 mais 1d6 de fogo) ou corda +15 toque (enredar)

Habilidades Similares à Magia (NC 12º)

Sempre Ativo – *visão da verdade*

À Vontade – *imagem menor* (CD 17), *mácula profana* (CD 19), *medo* (alvo único CD 19), *teleporte maior* (pessoal mais 25kg de objetos)

1/dia – *convocar* (nível 3, 2 diabos barbados em 50%)

ESTATÍSTICAS

For 20, **Des** 23, **Con** 21, **Int** 14, **Sab** 18, **Car** 21

BBA +9; **BMC** +14; **DMC** 31

Talentos Esquiva[B], Mobilidade[B], Reflexos em Combate, Tiro em Movimento, Tiro Preciso, Tiro à Queima-Roupa, Tiro Rápido

Perícias Acrobacia +18, Arte da Fuga +12, Blefar +17, Conhecimento (planos) +8, Conhecimento (religião) +8, Diplomacia +14, Furtividade +15, Intimidação +17, Percepção +16, Sentir Motivação +10, Voo +19

Idiomas celestial, comum, dracônico, infernal; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Inferno)

Organização solitário ou trio

Tesouro triplicado (espada longa +1, arco longo composto flamejante +1[+5 de bônus de For], corda)

HABILIDADES ESPECIAIS

Enredar (Sob) Cada erinyes carrega uma corda de 12 metros de comprimento que enreda oponentes de qualquer tamanho como uma magia animar corda (NC 16º, CD 20). Uma erinyes pode arremessar sua corda até 9 m sem penalidade por distância. A corda de uma erinyes funciona somente para a erinyes que a fez e não para outros. A CD do teste é baseada em Destreza.

Conhecido por muitos nomes – as Caídas, os Asas de Cinzas, e a Fúrias – os diabos chamados de erinyes assumem a forma de combatentes angelicais em sua sede de vingança e justiça sangrenta. Executora, não juíza, as erinyes brilham sobre as fronteiras de Dis, a segunda camada cosmopolita do Inferno, sempre atentas para chances de entrar em batalha, seja pela defesa do Inferno, pelos caprichos dos mestres diabólicos, ou pela intimação da invocação de conjuradores mortais abandonados. Todas as erinyes tecem cordas vivas letais de seus próprios cabelos, que elas usam nas batalhas para jogar seus inimigos no ar, zombando e condenando suas vítimas por suas transgressões antes de soltá-los de grandes alturas.

Erinyes se parecem com lindos anjos sombrios, aumentando sua sensualidade com discretos hematomas e cicatrizes. No entanto, apesar de sua beleza, erinyes não são sedutoras – elas não têm a sutileza e a paciência necessárias para tais encantadoras manipulações emocionais, e ao invés disso, preferem resolver problemas com uma violência rápida e insuportável. Frequentemente, uma erinye estende a mão antes de matar um inimigo, simplesmente para que possa prolongar o sofrimento da vítima. A morte costuma ser a única maneira de escapar das atenções não muito afetuosas de uma erinye, e o mais poderoso desses diabos sobressai-se em manter seus inimigos vivos mas indefesos, de modo que estendam o seu tormento – muitos vão mais longe ainda, mantendo suas vítimas vivas através de magia. Rumores afirmam que as erinyes torturadoras mais poderosas possuem habilidades que permitem que o tormento continue mesmo depois que a vítima tenha morrido sob sua atenção. A maioria da erinyes mede abaixo de 1,8 metros de altura e pesa aproximadamente 70 quilos, mesmo com suas asas de penas negras que envergam mais de 3 metros de extensão.

Ilustração de Kevin Yan

DIABO FARPADO

Desde a ponta de sua cauda chicoteante até as feições serrilhadas de seu rosto cheio de presas, este sentinela de olhos ardentes é coberto de farpas afiadas.

DIABO FARPADO (HAMATULA) ND 11

XP 12.800

OM extraplanar (diabo, extraplanar, maligno, ordeiro) Médio

Inic +6; **Sentidos** enxergar no escuro, visão no escuro 18m; Percepção +21

DEFENSIVA

CA 26, toque 16, desprevenido 20 (+6 Des, +10 natural)

PV 138 (12d10+72)

Fort +14, **Ref** +14, **Von** +8

Habilidades Defensivas defesa farpada;

RD 10/bem; **Imunidade** fogo e veneno; **Resistência** ácido 10 frio 10; **RM** 22

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo 2 garras +18 (2d8+6/19–20 mais medo e atracar)

Ataques Especiais medo, empalar 3d8+9

Habilidades Similares à Magia (NC 12º)

À Vontade – *criar chamas*, *imagem maior* (CD 17), *imobilizar pessoas* (CD 17), *pirotecnia* (CD 16), *raio ardente* (2 raios somente), *teleporte maior* (pessoal mais 25kg de objetos)

1/dia – *cólera da ordem* (CD 18), *convocar* (nível 4, 1 diabo farpado com 35%), *mácula profana* (CD 18)

ESTATÍSTICAS

For 23, **Des** 23, **Con** 22, **Int** 12, **Sab** 15, **Car** 18

BBA +12; **BMC** +18 (+22 agarrar); **DMC** 34

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (garras), Prontidão, Reflexos em Combate, Trespassar, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +15, Artes Mágicas +12, Conhecimento (planos) +16, Diplomacia +13, Furtividade +13, Intimidação +19, Percepção +21, Sentir Motivação +21, Sobrevivência +14;

Idiomas celestial, comum, dracônico, infernal; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Inferno)

Organização solitário, par, equipe (3-5), ou esquadrão (6-11)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Atracar (Ext) Um diabo farpado pode usar seu ataque atracar em um inimigo que tenha até o tamanho Médio.

Defesa Farpada (Sob) Uma criatura que ataca um hamatula com uma arma de combate corpo a corpo, um ataque desarmado, ou uma arma natural recebe 1d8+6 pontos de dano perfurante das farpas do diabo. Armas corpo a corpo com alcance não protegem seu usuário neste caso.

Empalar (Ext) Um diabo farpado causa 3d8+9 pontos de dano perfurante em um oponente atracado com um teste bem-sucedido de agarrar.

Medo (Sob) Um ataque de medo de um diabo farpado afeta qualquer criatura que sofrer dano de suas garras. Um teste de Vontade CD 20 pode ser feito para resistir ao efeito, ao contrário a vítima fica assustada por 1d4 rodadas. Isto é um efeito de medo que afeta a mente. A CD do teste é baseada em Carisma.

Sentinelas das criptas do Inferno, carcereiros das almas mais sombrias, e armas vivas das forjas infernais, diabos farpados – conhecidos como hamatula pelos diabolistas –fazem cumprir as restrições dos condenados e salvaguardam as obras nefastas dos diabos maiores. Um hamatula aprecia a sensação do sangue quente em seus espinhos, e prefere lançar-se em um combate corpo a corpo quando é apresentado a uma oportunidade de batalha.

Hamatulas são colecionadores e organizadores, e são os aliados favoritos dos gananciosos invocadores já que muitas vezes trazem com eles tentadores tesouros das criptas do Inferno ou conhecem os caminhos para riquezas letais. Deixados à própria sorte, as tocas destes diabos frequentemente carregam os troféus perfurados de suas vítimas passada, pendurados como perversas coleções de insetos em suas ensanguentadas paredes. A maioria dos diabos farpados mede em torno de 2,1 metros de altura e pesa 150 quilos, embora seus musculosos corpos curvados pareçam muito maiores devido ao constante crescimento e ajuste de seus espinhos que protuberam de seus afiados corpos.

Ilustração de Tyler Walpole

DIABO, LÊMURE

Uma onda turbulenta de carne golfa para frente. Em meio à onda, surgem contorcidos e mal formados membros e um rosto tumoral escorrido.

LÊMURE **ND 1**

XP 400

OM extraplanar (diabo, extraplanar, maligno, ordeiro) Médio

Inic +0; **Sentidos** enxergar no escuro, visão no escuro 18 m; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 14, toque 10, desprevenido 14 (+4 natural)

PV 13 (2d10+2)

Fort +4, **Ref** +3, **Von** +0

RD 5/bem ou prata; **Imunidade** fogo, efeitos que afetam a mente e veneno; **Resistência** ácido 10, frio 10

OFENSIVA

Deslocamento 6 m

Corpo a Corpo 2 garras +2 (1d4)

ESTATÍSTICAS

For 11, **Des** 10, **Con** 12, **Int** –, **Sab** 11, **Car** 5

BBA +2; **BMC** +2; **DMC** 12

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Inferno)

Organização solitário, par, equipe (3-5), enxame (6-17) ou massa (10-40 ou mais)

Tesouro nenhum

O mais fraco dos tipos de diabo, lêmures se formam de almas de condenadas ao Inferno, massas disformes de carne batida. Uma fagulha de instinto ou memória que perdura no inconsciente de um lêmure regularmente molda sua forma para imitar as dos seus algozes ou das almas torturadas ao seu redor. Grotesco e inútil, as características de um lêmure não dizem nada sobre o que ele foi um dia. Muitos apresentam vários rostos terríveis ou são nada mais que colunas de carne cancerígena batida. Somente seus nodosos e agitados membros funcionam como deveriam, e são o que eles meramente usam para destruir qualquer vida não infernal que chegar muito perto.

Lêmures que estão se movimentando coagulam em formas acima de 1,20 metros de altura e pesam acima de 100 quilos, porém quando estão descansando, estes desagradáveis diabos não aparentam ser muito mais do que pedaços de carne derretida com características malformadas.

Embora estejam entre as mais repugnantes criaturas da existência, lêmures desempenham um papel vital na perversa ecologia do Inferno. Quando está no fim de sua vida mortal, a alma de uma criatura é condenada – seja por ter reverenciado forças diabólicas ou falhado em sua devoção a outra deidade – eles juntam-se às massas de almas sofredoras preenchendo as planícies de Avernus, a primeira camada do Inferno. Aqui os tormentos da alma começam com os diabos menores guiando-as a ficar com espíritos similares, em preparação para uma longa e perigosa jornada para uma das camadas profundas do Inferno – normalmente uma ajustada às punições adequadas para os crimes daquela alma, ou meramente no domínio de um diabo que está precisando de escravos. Uma vez encontrado o reino de sua danação, as almas enfrentam vidas incontáveis de tormento nas mãos dos demônios e outros seres diabólicos, e as maquinações letais do Inferno por si só. Conforme suas essências anteriormente mortais vão lentamente enlouquecendo, eles se esquecem de suas vidas, crescem em bestialidade, e eventualmente tonam-se nada menos que robôs de medo e ódio.

Depois de anos assim, os processos cruéis do Inferno aniquilam completamente a alma ou – nos casos dos espíritos mais profanos – reconstroem tais seres esquecidos como lêmures, os blocos de construção dos diabos, ondas irracionais de carne suja e diabólica. Tais seres repulsivos reúnem-se em vastas turbas, ondas de putrescência milhares e milhares de vezes mais fortes. Diabos maiores podem observar o mais corrupto desses diabos e, quer através de misteriosas torturas ou dos poderes do Inferno por si só, remoldam eles em verdadeiros diabos, recém-nascidos prontos para ser obedientes servos nas legiões dos condenados.

Ilustração de Tyler Walpole

DIABO, LORDE DAS PROFUNDEZAS

Um par de gigantescas e tostadas asas e olhos ardendo em brasa dão a este imponente diabo uma aparência verdadeiramente assustadora.

LORDE DAS PROFUNDEZAS ND 20

XP 307.200

OM extraplanar (diabo, extraplanar, maligno, ordeiro) Grande

Inic +13; **Sentidos** enxergar no escuro, visão no escuro 18 m; Percepção +33

Aura medo (6 m, CD 23)

DEFENSIVA

CA 38, toque 18, desprevenido 29 (+9 Des, +20 natural, -1 tamanho)

PV 350 (20d10+240); regeneração 5 (armas bondosas, magias bondosas)

Fort +24, **Ref** +21, **Von** +18

RD 15/bem e prata; **Imunidade** fogo e veneno; **Resistência** ácido 10, frio 10; **RM** 31

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 18 m (mediano)

Corpo a Corpo 2 garras +32 (2d8+13), 2 asas +30 (2d6+6), mordida +32 (4d6+13 mais veneno e doença), golpe com a cauda +30 (2d8+6 mais atracar)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais constrição 2d8+19, modelar diabo

Habilidades Similares à Magia (NC 18º)

À Vontade – *aprisionar a alma* (CD 26), *aura profana* (CD 26), *blasfêmia* (CD 25), *bola de fogo* (CD 21), *círculo mágico contra o bem, criar morto-vivo, dissipar magia maior, imagem persistente* (CD 21), *imobilizar monstros em massa* (CD 27), *invisibilidade, muralha de fogo, palavra de poder atordoar, raio ardente, sondagem maior* (CD 25), *teleporte maior* pessoal mais 25kg de objetos),

3/dia – *bola de fogo acelerada* (CD 21)

1/dia – *chuva de meteoros, convocar* (nível 9, qualquer 1 ND 19 ou diabo menor, 100%)

1/ano – *desejo*

ESTATISTICAS

For 37, **Des** 29, **Con** 35, **Int** 26, **Sab** 30, **Car** 26

BBA +20; **BMC** +34 (+38 agarrar); **DMC** 53

Talentos Acelerar Habilidade Similar à Magia (bola de fogo), Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Vontade de Ferro Aprimorada, Trespassar, Trespassar Maior

Perícias Artes Mágicas +31, Avaliação +17, Blefar +31, Conhecimento (arcano) +28, Conhecimento (planos) +31, Conhecimento (religião) +31, Diplomacia +31, Disfarce +27, Furtividade +28, Intimidação +31, Percepção +33, Sentir Motivação +33, Sobrevivência +22, Usar Instrumento Mágico +28, Voo + 30

Idiomas celestial, comum, dracônico, infernal; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Inferno)

Organização solitário, par ou conselho (3-9)

Tesouro dobrado

HABILIDADES ESPECIAIS

Doença (Sob) *Calafrios Diabólicos:* Mordida – ferimento; *teste* Fort CD32; *atraso* imediato; *frequência* 1/dia; *efeito* 1d4 de dano For; *cura* com 3 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Modelar Diabo (Sob) Três vezes por dia, um lorde das profundezas pode gastar um minuto para transformar lêmures ao seu redor em outros diabos menores. Um lorde das profundezas pode transformar um lêmure para cada Dado de Vida que possui. Eles podem então remoldar estes lêmures em um número de Dados de Vida correspondente a cada diabo menor (ver página 81) igual ao número de lêmures afetado. Por exemplo, um típico lorde das profundezas com 20 Dados de Vida pode transformar 20 lêmures em 2 diabos dos ossos (10 DV cada), ou três diabos barbados (6 DV cada, deixando dois lêmures intocados), ou qualquer outra combinação de diabos menores. Para os lêmures serem remodelados, eles devem estar dentro de uma distância de 12 metros do lorde das profundezas, ficando parados e incapazes de se mover uma vez que a modelagem começar. Depois que um minuto passar, os lêmures na forma do novo diabo menor estão prontos para seguir as ordens do lorde das profundezas. Embora lordes das profundezas possam, tecnicamente, transformar uma massa de 20 lêmures em um novo lorde das profundezas, a maioria hesita em fazê-lo, já que eles não têm controle sobre um outro diabo criado dessa maneira.

Veneno (Ext) Mordida – ferimento; *teste* Fort CD 32; *frequência* 1/rodada por 10 rodadas; *efeito* 1d6 de dano Con; *cura* com 3 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Governantes dos reinos infernais, generais dos exércitos do Inferno, e assessores dos arquidiabos, os lordes das profundezas encarnam o incrível e terrível topo da espécie dos diabos. Pesados, fisicamente indomáveis, e dotados de geniosos intelectos malignos, estes tiranos diabólicos detêm grande autonomia seja a serviço dos arquidiabos, no governo de vastos feudos infernais, ou na opressão de mundos mortais. Músculos grossos se apregoam à sua gigante estrutura, blindada por densas e afiadas escamas capazes de defletir até mesmo os mais potentes ataques. Presas tão grossas quanto adagas preenchem suas mandíbulas, rostos bestiais disfarçam uma das mentes mais traiçoeiras do Inferno. Nascidos dentro das profundezas do Nessus, a nona e mais profunda camada do Inferno, os lordes das profundezas são promovidos das fileiras de cornugons e gelugons apenas pelos arquidiabos e seus duques. Enquanto muitos viajam às camadas mais altas e distantes do Inferno para comandar as legiões infernais, a maioria permanece no Nessus servindo nas cortes de elite do Inferno ou nos conselhos sombrios com propósitos desconhecidos. Os lordes das profundezas sempre medem mais de 4,2 metros de altura, com uma envergadura de asas de mais de 6 metros e pesam mais de 500 quilos.

Ilustração de Tyler Walpole

Os lordes das profundezas são mestres do fogo e preferem terras banhadas em chamas. No Inferno, isto equivale a Avernus, Dis, Malebolge, Nessus e Flegetontis, as camadas com maior probabilidade de abrigar as ardentes cidades-templos. Fanáticos obcecados pela superioridade diabólica e por obediência ferrenha, os lordes das profundezas deixados à sua própria sorte convocam exércitos completos para patrulhar pelas profundezas do Inferno em busca dos lêmures mais depravados para transformar em verdadeiros diabos. Quando convencidos de que formaram legiões perfeitas, eles voltam suas atenções aos semiplanos vulneráveis e aos mundos mortais, procurando pela dominação infernal e pela glória da conquista. Servindo a arquidiabos ou outros raros senhores da guerra infernais, os lordes das profundezas dedicam-se a uma causa maior, obedecendo às vontades dos nobres escolhidos por Asmodeus na esperança de um dia conquistar a benevolência de qualquer Príncipe das Trevas ou do Inferno por si mesmo. Embora sejam obedientes às hierarquias de sua espécie, eles também são rigorosos em sua aplicação, e se um lorde das profundezas encontrar-se subserviente a um mestre incapaz de governar, ele detém para si a obrigação de derrubar tal senhor incompetente. Assim, seja como mestres ou servos, os lordes das profundezas encarnam as vontades da lei impiedosa do Inferno e asseguram que somente o mais forte da espécie dos diabos prospere (ou se atreva a).

Somente o mais poderoso dos conjuradores mortais pode ou atreve-se a invocar um lorde das profundezas. As reações destes diabos à invocação é deliberada e rápida, geralmente caracterizada pela fúria esmagadora que sentem por tais seres insignificantes os fazerem perder seu tempo imortal. Aqueles que não são capazes de resistir à fúria ardente do diabo são mortos – suas almas tipicamente arrastam os lordes das profundezas ao Inferno. Aqueles que conseguem manter o controle dos diabos maiores, porém, intriga-os. Um lorde das profundezas pode servir obedientemente a um mestre mortal por séculos, mas seu objetivo é sempre o mesmo: corromper a alma mortal o quanto puder, assegurando sua absoluta condenação, e quando o mortal inevitavelmente morrer, exigir sua alma e começar o processo de criação de um servo lêmure perfeitamente corrompido. Os lordes das profundezas sabem que são imortais e inteligentes o suficiente para aguardar com uma impossível e disciplinada paciência. Como tal, o mais antigo dos lordes das profundezas vê em suas legiões os rostos de incontáveis tolos que uma vez presumiram que eram os mestres dos diabos.

Duques Infernais

Os mais poderosos dos lordes das profundezas são lordes por direito – membros da casta de elite dos políticos infernais e líderes conhecidos como Duques do Inferno. Apesar de nem todos os Duques do Inferno serem lordes das profundezas, a maioria deles é. Como regra geral, um lorde das profundezas Duque do Inferno tem alguns níveis de uma classe de personagem em particular, um modelo simples evoluído ou, em alguns casos, habilidades similares à magia incomuns ou poderes singulares além daqueles que os lordes das profundezas têm.

Estão listadas aqui três das habilidades singulares dos duques lordes das profundezas, mas estas amostras não são de forma alguma a totalidade dos estranhos poderes que um duque infernal pode exercer.

Mestre da Morte (Sob) A habilidade que um duque lorde das profundezas tem de manipular as almas dos condenados se estende além do poder padrão de moldar que um diabo tem. Sempre que um lorde das profundezas mata um humanoide, ele pode optar por transformar a alma da criatura morta em um fantasma sob seu controle. O lorde das profundezas pode controlar um número de fantasmas desta maneira igual ao seu modificador de Carisma.

Mestre da Magia (Sob) O duque lorde das profundezas tem habilidades similares à magia adicionais (20 magias de 1º-4º nível para serem usadas à vontade e 20 magias de 5º-8º para serem usadas 3 vezes ao dia).

Sopro de Fogo do Inferno (Sob) O lorde das profundezas ganha um devastador sopro que pode ser usado uma vez a cada 1d4 rodadas. Este sopro é um cone de fogo de 18 m (10d10 de dano de fogo e 10d10 de dano profano como por *coluna de chamas*, um teste de Reflexos bem-sucedido [CD 10 + ½ os DV raciais do lorde das profundezas + o modificador de Constituição do lorde das profundezas] reduz o dano à metade).

Ilustração de Tyler Walpole

Dinossauro, Anquilossauro

Placas ósseas espessas blindam as costas abobadadas deste dinossauro quadrúpede, sua poderosa cauda musculosa termina em uma clava óssea.

ANQUILOSSAURO **ND 6**

XP 2.400

N animal Enorme

Inic +0; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 22, toque 8, desprevenido 22 (+14 natural, -2 tamanho)

PV 75 (10d8+30)

Fort +12, **Ref** +7, **Von** +4

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo cauda +14 (3d6+12 mais atordoar)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

ESTATÍSTICAS

For 27, **Des** 10, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 8

BBA +7; **BMC** +17; **DMC** 27 (31 contra derrubar)

Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (cauda), Grande Fortitude, Ultrapassar Aprimorado

Perícias Percepção +14

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas quentes e planícies

Organização solitário, par ou manada (3-12)

Tesouro Nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Atordoar (Ext) A cauda de um anquilossauro pode desferir um golpe poderoso e atordoante. Uma criatura atingida por esse ataque deve realizar um teste de resistência CD 23 ou ficará pasmo por 1 rodada. Se o golpe for um acerto crítico e o alvo falhar no teste, ele ficará atordoado por 1d4 de rodadas. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

Anquilossauros são dinossauros poderosos e atarracados, mas são capazes de se defender contra inimigos. Suas costas são fortemente protegidas com uma espessa placa de ossos e espinhos. Um golpe certeiro da cauda de um anquilossauro pode deixar a maioria das criaturas atordoada tempo o suficiente para o dinossauro fazer uma boa fuga, embora quando confrontados, a maioria deles seja mal-humorada e teimosa demais para fugir. Invés disso, eles permanecem em seus lugares e usam suas caudas para maior efeito em combate. Um anquilossauro mede 9 metros de comprimentos e pesam 3.000 quilos.

Companheiro Anquilossauro

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 9m; **CA** +9 armadura natural; **Ataque** cauda (1d6); **Valores de Atributos** For 10, Des 14, Con 9, Int 2, Sab 12, Car 8; **QE** visão na penumbra, faro.

Progressão 7º Nível: Tamanho Grande; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** cauda (2d6); **Valores de Atributos** For +8, Des -2, Con +4; **QE** atordoar.

Dinossauro, Braquiossauro

A longa cauda compensa o igualmente longo pescoço deste réptil, no final do qual uma cabeça relativamente pequena puxa o alimento da copa das árvores.

BRAQUIOSSAURO **ND 10**

XP 9.600

N animal Imenso

Inic +0; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +28

DEFENSIVA

CA 18, toque 6, desprevenido 18 (+12 natural, -4 tamanho)

PV 171 (18d8+90)

Fort +18, **Ref** +11, **Von** +9

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo cauda +22 (4d6+19)

Espaço 6 m; **Alcance** 6 m

Ataque Especial atropelar (2d6+19, CD 32)

ESTATÍSTICAS

For 37, **Des** 10, **Con** 21, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 10

BBA +13; **BMC** +30; **DMC** 40 (44 contra derrubar)

Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (cauda), Foco em Perícia (Percepção), Grande Fortitude, Trespassar, Trespassar Maior, Ultrapassar Maior, Vontade de Ferro

Perícias Percepção +28

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas quentes e planícies

Organização solitário, par ou manada (3-12)

Tesouro nenhum

Um braquiossauro tem 24 metros de comprimentos e pesa 32 toneladas.

Companheiro Braquiossauro

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 9 m; **CA** +3 armadura natural; **Ataque** cauda (2d4); **Valores de Atributos** For 13, Des 14, Con 11, Int 2, Sab 13, Car 10; **QE** visão na penumbra, faro.

Progressão 7º Nível: Tamanho Grande; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** cauda (2d6); **Valores de Atributos** For +8, Des -2, Con +4; **QE** atropelar (1d8).

Ilustração por Andrew Hou

DINOSSAURO, DEINONICO

Esse dinossauro colorido exala uma perigosa ferocidade. Cada pata é armada com uma grande garra em forma de foice.

DEINONICO **ND 3**

XP 800

N animal Enorme

Inic +6; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +14

DEFESA

CA 15, toque 12, desprevenido 13 (+2 Des, +3 natural)

PV 34 (4d8+16)

Fort +8, **Ref** +6, **Von** +2

DEFENSIVA

Deslocamento 18 m

Corpo a Corpo 2 unhas +5 (1d8+2), mordida +5 (1d6+2), garras frontais +0 (1d4+1)

Ataques Especiais bote

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 15, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 14

BBA +3; **BMC** +5; **DMC** 17

Talentos Corrida, Iniciativa Aprimorada

Perícias Acrobacia +10 (+22 saltar), Furtividade +15, Percepção +14; **Modificadores Raciais** +8 Acrobacia, +8 Furtividade, +8 Percepção

ECOLOGIA

Meio Ambiente Florestas Quentes

Organização Solitário, Par ou Matilha (3-12)

Tesouro Nenhum

Tão ágeis e velozes quanto mortais, o deinonico é um caçador de matilha, correndo com vários de sua espécie para derrubar seus alvos e rasgá-los com suas garras.

O modelo jovem simples para criar estatísticas pode ser aplicado para velociraptors mais jovens e mais velozes.

Alternativamente, também é possível aumentar o deinonico para o tamanho Grande e seus Dados de Vida para 8 ou simplesmente aplicar os modelos gigante e evoluído simples para criar um megaraptor formidável.

DINOSSAURO, ELASMOSSAURO

Pescoçudo e de rabo longo, esse grande réptil predador desliza sobre a água através suas quatro poderosas nadadeiras.

ELASMOSSAURO **ND 7**

XP 3.200

N animal Enorme

Inic +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +14

DEFESA

CA 20, toque 11, desprevenido 17 (+2 Des, +1 esquiva, +9 natural, -2 tamanho)

PV 105 (10d8+60)

Fort +14, **Ref** +9, **Von** +6

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 15 m

Corpo a **Corpo** mordida +13 (2d8+12)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 6 m

ESTATÍSTICAS

For 26, **Des** 15, **Con** 20, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 9

BBA +7; **BMC** +17; **DMC** 30 (34 contra derrubar)

Talentos Esquiva, Grande Fortitude, Mobilidade, Vitalidade, Vontade de Ferro

Perícias Percepção +14, Natação +16

ECOLOGIA

Meio Ambiente Águas quentes

Organização Solitário, Par ou Cardume (3-6)

Tesouro Nenhum

O elegante elasmossauros é um réptil aquático de pescoço comprido. Embora não seja tecnicamente um dinossauro, eles e sua espécie são frequentemente encontrados caçando nos oceanos e lagos em áreas onde dinossauros são mais comuns. Para criar estatísticas de répteis aquáticos similares menores (como o plesiossauro) aplica-se o modelo jovem simples às estatísticas apresentadas acima. Um elasmossauro tem 14 metros de comprimento e pesa 4,000 quilos.

Companheiro Elasmossauro

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 6 m, nado 15 m; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** mordida (1d8); **Valores de Atributos** For 10, Des 18, Con 12, Int 2, Sab 13, Car 9; **QE** visão na penumbra, faro.

Progressão 4º Nível: Tamanho Grande; **CA** +3 armadura natural; **Ataque** mordida (2d6); **Valores de Atributos** For +8, Des -2, Con +4.

Ilustrações por Andrew Hou

Dinossauro, Estegossauro

Este imenso dinossauro tem uma cabeça pequena, duas colunas de placas dorsais afiadas e um causa musculosa terminada em um conjunto de espinhos ósseos.

ESTEGOSSAURO **ND 7**

XP 3.200

N animal Enorme

Inic +6; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +16

DEFENSIVA

CA 22, toque 10, desprevenido 20 (+2 Des, +12 natural, -2 tamanho)

PV 90 (12d8+36)

Fort +13, **Ref** +10, **Von** +5

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo cauda +16 (4d6+12 mais derrubar)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

ESTATÍSTICAS

For 27, **Des** 14, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 10

BBA +9; **BMC** +19; **DMC** 31 (35 contra derrubar)

Talentos Ataque Poderoso, Foco em Arma (cauda), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Trespassar, Ultrapassar Aprimorado

Perícias Percepção +16

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies quentes

Organização solitário, par ou manada (3-12)

Tesouro nenhum

O estegossauro é um dos dinossauros mais distintos – suas duas colunas de placas dorsais e cauda espinhosa são mais que suficientes para fazerem predadores pensarem duas vezes antes de atacar. Ele tem 9 metros de comprimento, 4,5 metros de altura e pesa 2.500 quilos.

Companheiro Estegossauro

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 9 m; **CA** +6 armadura natural; **Ataque** cauda (2d6); **Valores de Atributos** For 10, Des 18, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 10; **QE** visão na penumbra, faro.

Progressão 7º Nível: Tamanho Grande; **CA** +3 armadura natural; **Ataque** cauda (2d8 mais derrubar); **Valores de Atributos** For +8, Des -2, Con +4.

Ilustração por Andrew Hou

Dinossauro, Pteranodonte

Este réptil voador tem duas asas enormes e uma distinta crista ao contrário decorando sua cabeça.

PTERANODONTE **ND 3**

XP 800

N animal Grande

Inic +8; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 16, toque 14, desprevenido 11 (+4 Des, +1 esquiva, +2 natural, -1 tamanho)

PV 32 (5d8+10)

Fort +6, **Ref** +8, **Von** +3

OFENSIVA

Deslocamento 3 m, **voo** 15 m (desajeitado)

Corpo a Corpo mordida +5 (2d6+4)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

ESTATÍSTICAS

For 16, **Des** 19, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 12

BBA +3; **BMC** +7; **DMC** 21

Talentos Esquiva, Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada

Perícias Percepção +11, Voo -1

ECOLOGIA

Meio Ambiente litorais quentes

Organização solitário, par ou revoada (3-12)

Tesouro Nenhum

O pteranodonte não é um dinossauro em si, mas é um grande réptil voador que é muitas vezes encontrado em áreas onde dinossauros são comuns. Seu voo carece de elegância, então ele pousa no solo para lutar contra inimigos que não possam ser carregados.

Um pteranodonte tem uma envergadura de 9 metros, porém pesa apenas 20 quilos.

Companheiro Pteranodonte

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 3 m, Voo 15 m (desajeitado); **CA** +0 armadura natural; **Ataque** mordida (1d8); **Valores de Atributos** For 8, Des 21, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 12; **QE** visão na penumbra, faro.

Progressão 7º Nível: Tamanho Grande; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** mordida (2d6); **Valores de Atributos** For +8, Des -2, Con +4.

DINOSSAURO, TIRANOSSAURO

Os braços deste dinossauro bípede parecem pequenos comparados com o resto do seu corpo, mas sua enorme cabeça é cheia de dentes.

TIRANOSSAURO **ND 9**

XP 6.400

N animal Imenso

Inic +5; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +37

DEFENSIVA

CA 21, toque 7, desprevenido 20 (+1 Des, +14 natural, -4 tamanho)

PV 153 (18d8+72)

Fort +15, **Ref** +12, **Von** +10

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo mordida +20 (4d6+22/19-20 mais atracar)

Espaço 6 m; **Alcance** 6 m

Ataques Especiais engolir inteiro (2d8+11, CA 17, PV 15)

ESTATÍSTICAS

For 32, **Des** 13, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 10

BBA +13; **BMC** +28 (+32 agarrar); **DMC** 39

Talentos Corrida, Crítico Aprimorado (mordida), Crítico Hemorrágico, Duro de Matar, Iniciativa Aprimorada, Foco em Crítico, Foco em Perícia (Percepção), Tolerância, Vontade de Ferro

Perícias Percepção +37; **Modificadores Raciais** +8 Percepção

QE mordida poderosa

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas e planícies quentes

Organização solitário, par ou matilha (3-6)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Mordida Poderosa (Ext) Um tiranossauro aplica duas vezes seu modificador de Força ao dano da Mordida.

O Tiranossauro é o maior dos predadores, medindo 12 metros e pesando 7.000 quilos.

Companheiro Tiranossauro

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 9 m; **CA** +4 armadura natural; **Ataque** mordida (1d8); **Valores de Atributos** For 14, Des 16, Con 10, Int 2, Sab 15, Car 10; **QE** visão na penumbra, faro.

Progressão 7º Nível: Tamanho Grande; **CA** +3 armadura natural; **Ataque** mordida (2d6); **Valores de Atributos** For +8, Des -2, Con +4; **QE** atracar, mordida poderosa.

DINOSSAURO, TRICERÁTOPO

A cabeça blindada deste animal tem três chifres afiados decorando seu rosto e uma grande crista redonda dobrada para trás do seu crânio até o pescoço.

TRICERÁTOPO **ND 8**

XP 4.800

N animal Enorme

Inic -1; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +24

DEFENSIVA

CA 21, toque 7, desprevenido 21 (-1 Des, +14 natural, -2 tamanho)

PV 119 (14d8+56)

Fort +15, **Ref** +8, **Von** +5

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo lacerar +17 (2d10+12)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Ataques Especiais investida poderosa (lacerar, 4d10+16), atropelar (1d8+12, CD 25)

ESTATÍSTICAS

For 26, **Des** 9, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 7

BBA +10; **BMC** +20; **DMC** 29 (33 contra derrubar)

Talentos Ataque Poderoso, Corrida, Crítico Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (lacerar), Foco em Perícia (Percepção), Grande Fortitude

Perícias Percepção +24

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies quentes

Organização solitário, par ou manada (5-8)

Tesouro nenhum

O Tricerátopo é um herbívoro teimoso e de temperamento curto. Um Tricerátopo tem em média 9 metros de comprimento e pesa 10.000 quilos.

Companheiro Tricerátopo

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 9 m; **CA** +6 armadura natural; **Ataque** lacerar (1d8); **Valores de Atributos** For 10, Des 13, Con 11, Int 2, Sab 12, Car 7.

Progressão 7º Nível: Tamanho Grande; **CA** +3 armadura natural; **Ataque** lacerar (2d6); **Valores de Atributos** For +8, Des -2, Con +4; **QE** investida poderosa.

Ilustração por Andrew Hou

DOPPELGANGER

Esta criatura humanoide cinzenta parece quase incompleta, com uma cabeça estreita, membros descarnados e uma sinistra face sem nariz.

DOPPELGANGER **ND 3**

XP 800

N humanoide monstruoso (metamorfo) Médio

Inic +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +9

DEFENSIVA

CA 16, toque 12, desprevenido 14 (+1 Des, +1 esquiva, +4 natural)

PV 26 (4d10+4)

Fort +4, **Ref** +5, **Von** +6

Imunidade Encantamento, Sono

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo 2 garras +8 (1d8+4)

Habilidades Similares à Magia (NC 18º)

À Vontade – *detectar pensamentos* (CD 13)

ESTATÍSTICAS

For 18, **Des** 13, **Con** 12, **Int** 13, **Sab** 14, **Car** 13

BBA +4; **BMC** +8; **DMC** 20

Talentos Esquiva, Grande Fortitude

Perícias Blefar +9 (+13 quando estiver usando a habilidade alterar forma), Diplomacia +4, Disfarce +9 (+29 quando estiver usando a habilidade alterar dorma), Furtividade +5, Percepção +9, Sentir Motivação +6; **Modificadores Raciais** +4 Blefar, +4 Disfarce

Idiomas comum

QE alterar forma (Alterar-se), mimetismo, cópia perfeita

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, par ou gangue (3-6)

Tesouro equipamento de PdM

HABILIDADES ESPECIAIS

Cópia Perfeita (Sob) Quando um doppelganger usar *alterar forma*, ele pode assumir a aparência de indivíduos específicos.

Mimetismo (Ext) Um doppelganger é proficiente em todos os tipos de armas, armaduras e escudos. Além disso, um doppelganger pode usar qualquer gatilho de magia ou item de ativação de magia como se a magia estivesse em sua lista de magia. Seu nível de conjurador é igual a seus Dados de Vida raciais.

Doppelgangers são seres estranhos que podem tomar a forma daqueles que encontra. Na sua forma natural, a criatura é parecida com um humanoide, mas com características esguias e frágeis, com longos membros e uma face mal formada. Sua carne é pálida e sem cabelos, e seus olhos são vagos e brancos.

Doppelgangers preferem se infiltrar em sociedades em que podem adquirir fortuna e riqueza, e veem pouco sentido em formar cidades de sua própria espécie. Doppelgangers mais jovens praticam suas habilidades tomando pequenas tribos de orc e goblins, até se deslocarem para sociedades mais complicadas como comunidades anãs, élficas e humanas. Em vez de se tornarem alvos tomando posições de liderança, eles preferem ser o poder atrás do trono, ou usar múltiplas identidades para manipular cidadãos influentes ou guildas inteiras.

Doppelgangers fazem excelente uso do seu mimetismo natural para planejar emboscadas, iscas para armadilhas, e se infiltrar na sociedade humanoide. Embora não sejam maus, eles estão interessados somente neles e veem os todos outros como brinquedos para serem manipulados e enganados. Eles têm uma afeição particular por invadir a sociedade humana com objetivo de realizar seus desejos – alguns apreciam a complexa dança política, enquanto outros procuram mudanças constantes para a raça e gênero de si mesmos e de seus companheiros românticos.

Não é comum, mas aqueles doppelgangers que usam os seus poderes para propósitos sádicos e cruéis são aqueles mais notórios, e esses metamorfos são a causa primária para a reputação sinistra de sua raça. Certamente, uma criatura capaz de alterar sua forma tem um jeito bem conveniente para evitar ser capturada por seus crimes, e alguns doppelgangers especialmente maliciosos apreciam destruir relações se passando por um amante infiel.

Existem rumores que os mais poderosos doppelgangers são capazes não só de alterar sua aparência, mas também suas habilidades, memórias e até mesmo suas habilidades extraordinárias e sobrenaturais de acordo com a forma que eles escolheram imitar. A habilidade desses doppelgangers funciona como a magia *metamorfose* ao invés de *alterar-se*.

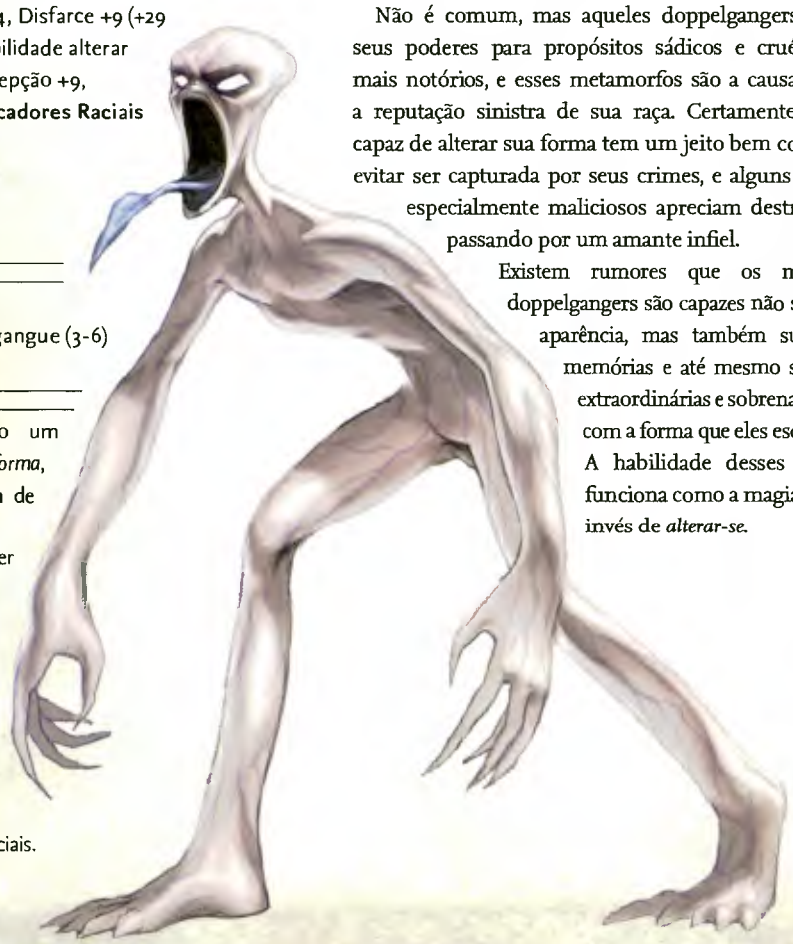


Ilustração por Matt Cavotta

DRAGÃO

Dragões verdadeiros são divididos em duas categorias amplas: cromáticos e metálicos. Dragões cromáticos são em sua vasta maioria maus, buscando apenas saciar seu infinito desejo de comida, tesouro e matança. Dragões metálicos são comumente bons e muitas vezes protegem as terras sob seus cuidados.

CATEGORIAS DE IDADE

Muitas das habilidades, ataques e outras estatísticas de um dragão verdadeiro melhoram conforme ele envelhece. Essas melhorias estão divididas em 12 categorias de idade – assim conforme um dragão envelhece, suas estatísticas básicas mudam, como descrito na tabela Categorias de Idade do Dragão.

Categoria de Idade: o nome da categoria de idade.

Idade em Anos: a idade atual do dragão.

ND: esta coluna modifica a ND base do dragão.

Tamanho: indica para qual categoria de tamanho o dragão evolui, dependendo da sua idade (de Minúsculo para Pequeno, Pequeno para Médio, e assim por diante). Um dragão verdadeiro não ganha um aumento padrão nos valores de atributos quando alcançam um tamanho maior – em vez disso, dragões verdadeiros ganham valores de atributos conforme sua categoria de idade, como indicado na tabela Valores de Atributos do dragão.

Dados de Vida: indica quantos Dados de Vida adicionais um dragão ganha além de seus Dados de Vida base, conforme envelhece. Aumentar os Dados de Vida garante pontos de vida, talentos, pontos de perícias, assim como aumenta o bônus base de ataque do dragão e a base dos testes de resistência. Dragões têm pontos de perícia igual a 6 + seu modificador de Inteligência por Dado de Vida. Um aumento nos valores de atributos de um dragão por ganhar Dados de Vida está incluído no aumento total dos valores de atributo. (Veja tabela valores de atributo do dragão).

Armadura Natural: indica o aumento na armadura natural base de um dragão conforma a Categoria de Idade.

Sopro: cada dragão tem um tipo de sopro (veja Combate) que causa uma quantidade de dano base. Esse multiplicador aumenta o número de dados de dano causados pelo sopro do dragão. Por exemplo, um dragão experiente com o sopro base que causa 2d6 de dano ácido causará 14d6 de dano ácido (devido ao multiplicador × 7).

COMBATE

Na tabela Ataques e Deslocamentos do dragão estão listados os ataques que um dragão pode utilizar e o dano que ele causa (um traço indica que um dragão daquele tamanho não possui aquele ataque natural). Outras habilidades descritas aqui são adquiridas pelos dragões quando eles atingem uma categoria de idade específica.

Voo: O deslocamento de voo do dragão aumenta conforme indicado no seu tamanho.

Mordida: Este ataque primário causa o dano indicado mais 1,5 vezes o bônus de Força do dragão (mesmo quando há mais de um ataque). A mordida de um dragão tem alcance se a criatura for uma categoria maior (+3 metros para dragões Colossais).

Garras: Este ataque primário causa o dano indicado mais o bônus de Força do dragão.

Asas: Um dragão pode dar uma pancada com suas asas nos inimigos, mesmo quando está voando. O ataque com asas é um ataque secundário que causa o dano indicado mais metade do bônus de Força do dragão.

Golpe com a Cauda: Um dragão pode bater em um inimigo por rodada com sua cauda. Um golpe com cauda é um ataque secundário que causa o dano indicado mais 1,5 vezes o bônus de Força do dragão (isso é uma exceção das regras de ataques secundários normais).

Esmagar (Ext): Um dragão Enorme ou maior que esteja voando ou saltando pode aterrissar em seus inimigos como uma ação padrão, usando seu corpo inteiro para esmagá-los. Ataques de esmagar são efetivos apenas com criaturas oponentes mais que três vezes menores que o dragão. Um ataque de esmagar afeta toda a criatura dentro do espaço do dragão. Criaturas na área afetada devem ser bem sucedidas num teste de Reflexos (CD igual a do sopro) ou ficarão imobilizadas, recebendo automaticamente dano de concussão durante a próxima rodada a menos que o dragão saia de cima deles. Se um dragão escolher manter a imobilização, ele deve ser bem sucedido numa jogada de manobra de combate normal. Inimigos imobilizados recebem o dano do esmagamento a cada rodada que não conseguirem escapar. Um ataque de esmagamento causa o dano indicado mais 1,5 vezes o bônus de Força do dragão.

Rasteira com a Cauda (Ext): Permite que um dragão Imenso ou maior dê uma rasteira com sua cauda como uma ação padrão. A rasteira afeta um semicírculo com um raio de 9 metros (ou 12 metros para um dragão Colossal), partindo de uma intersecção num dos flancos do dragão para qualquer direção. Criaturas dentro da área da rasteira são afetadas se elas forem mais que quatro vezes menores que o dragão. Uma rasteira com a cauda automaticamente causa o dano indicado mais 1,5 vezes o bônus de Força do dragão (arredondado para baixo). Criaturas afetadas podem tentar um teste de Reflexos para receber metade do dano (CD igual a do Sopro).

Sopro (Sob): Usar o sopro é uma ação padrão. Um dragão pode usar seu sopro a cada 1d4 de rodadas, mesmo se possuir mais que um sopro. Um sopro sempre iniciará de um intersecção adjacente ao dragão e se estenderá na direção de escolha do dragão. Sopros têm duas formas, linhas e cones, cujas áreas variam com o tamanho do dragão. Se um sopro causar dano, aqueles na área podem realizar um teste de Reflexos para receber a metade do dano. A CD do teste de resistência contra o Sopro é 10 + ½ DV do dragão + modificador de Con do dragão.

Categorias de Idade dos Dragões

Categ. de Idade	Idade em Anos	ND	Tamanho	Dado de Vida	Arm. Natural	Sopro
1 Filhote	0 – 5	Base	Base	Base	Base	Base
2 Muito Jovem	6 – 15	Base + 2	Base + 1	Base + 2	Base + 3	Base x 2
3 Jovem	16 – 25	Base + 4	Base + 2	Base + 4	Base + 6	Base x 3
4 Adolescente	26 – 50	Base + 5	Base + 2	Base + 6	Base + 9	Base x 4
5 Adulto Jovem	51 – 100	Base + 7	Base + 3	Base + 8	Base + 12	Base x 5
6 Adulto	101 – 200	Base + 8	Base + 3	Base + 10	Base + 15	Base x 6
7 Experiente	201 – 400	Base + 9	Base + 3	Base + 12	Base + 18	Base x 7
8 Antigo	401 – 600	Base + 11	Base + 4	Base + 14	Base + 21	Base x 8
9 Muito Antigo	601 – 800	Base + 12	Base + 4	Base + 16	Base + 24	Base x 9
10 Venerável	801 – 1.000	Base + 13	Base + 4	Base + 18	Base + 27	Base x 10
11 Ancião	1.001 – 1.200	Base + 14	Base + 4	Base + 20	Base + 30	Base x 11
12 Grande Ancião	1.201+	Base + 16	Base + 5	Base + 22	Base + 33	Base x 12

Valores de Atributos dos Dragões

Categoria de Idade	For	Des	Con	Int	Sab	Car
1 Filhote	Base	Base	Base	Base	Base	Base
2 Muito Jovem	Base + 4	Base – 2	Base + 2	Base + 2	Base + 2	Base + 2
3 Jovem	Base + 8	Base – 2	Base + 4	Base + 2	Base + 2	Base + 2
4 Adolescente	Base +10	Base – 2	Base + 6	Base + 4	Base + 4	Base + 4
5 Adulto Jovem	Base +12	Base – 4	Base + 6	Base + 4	Base + 4	Base + 4
6 Adulto	Base +14	Base – 4	Base + 8	Base + 6	Base +6	Base + 6
7 Experiente	Base +16	Base – 4	Base + 8	Base + 6	Base +6	Base + 6
8 Antigo	Base +18	Base – 6	Base + 10	Base + 8	Base + 8	Base + 8
9 Muito Antigo	Base +20	Base – 6	Base + 10	Base + 8	Base + 8	Base + 8
10 Venerável	Base +22	Base – 6	Base + 12	Base + 10	Base + 10	Base + 10
11 Ancião	Base +24	Base – 8	Base + 12	Base + 10	Base + 10	Base + 10
12 Grande Ancião	Base +26	Base – 8	Base + 14	Base + 12	Base + 12	Base + 12

Ataques e Deslocamentos dos Dragões

Tamanho	Voo (Manobra)	1 Mordida	2 Garras	2 Asas	1 Cauda	1 Esmagar	1 Rasteira	Sopro Linha	Sopro Cone
Minúsculo	30m (Mediano)	1d4	1d3	–	–	–	–	9 m	4,5 m
Pequeno	45 m (Mediano)	1d6	1d4	–	–	–	–	12 m	6 m
Médio	45 m (Mediano)	1d8	1d6	1d4	–	–	–	18 m	9 m
Grande	60 m (Ruim)	2d6	1d8	1d6	1d8	–	–	24 m	12 m
Enorme	60 m (Ruim)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	–	30 m	15 m
Imenso	75 m (Desajeitado)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6	36 m	18 m
Colossal	75 m (Desajeitado)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8	42 m	18 m

Testes de resistência contra diversos sopros utilizam a mesma CD; o tipo de teste de resistência está apontado nas diversas descrições. Um dragão pode usar seu sopro quando estiver agarrando ou sendo agarrado.

Regras Adicionais para Dragões

Sentidos Dracônicos (Ext): Dragões têm visão no escuro 36 m e sentido às cegas 18 m. Eles veem quatro vezes melhor que um humano na penumbra e duas vezes em luz normal.

Presença Aterradora (Ext): A presença aterradora de um dragão se estende por 9 metros × a categoria de idade do dragão, porém suas funções são detalhadas na página 304.

Magias: Um dragão sabe e conjura magias arcanas como um feiticeiro de nível indicado em sua descrição. Seu nível de conjurador depende da sua idade, como mostrada para cada tipo.

Habilidades Similares à Magia: O nível de conjurador de um dragão para habilidades similares à magia é igual aos seus Dados de Vida

Redução de Dano: Dragões ganham redução de dano conforme envelhecem, como indicado em cada ficha específica do dragão. Suas armas naturais são tratadas como armas mágicas para superar a redução de dano.

Imunidades (Ext): Todo dragão tem imunidade a sono e paralisia. Além disso, um dragão é imune a uma ou duas formas de ataque adicional não importando sua idade, isso é dado em sua descrição.

Resistência à Magia (Ext): Conforme os dragões envelhecem, eles se tornam mais resistentes as magias e habilidades similares à magia, como indicado na descrição dos dragões. A RM de um dragão é igual a 11 + seu ND.

DRAGÃO CROMÁTICO, AZUL

Com as escamas da cor do céu do deserto, este enorme dragão serpente se move com uma graça inquietante.

DRAGÃO AZUL

OM dragão (terra)

ESTATÍSTICAS BASE

ND 5; **Tamanho** Pequeno; Dado de Vida 6d12

Deslocamento 12 m, escavação 6 m

Armadura Natural +5; **Sopro** linha, 2d8 eletricidade

For 13, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 10

ECOLOGIA

Meio Ambiente desertos quentes

Organização solitário

Tesouro triplicado

HABILIDADES ESPECIAIS

Aura de Eletricidade (Sob) Um dragão azul adulto é envolto por uma aura de eletricidade. Criaturas dentro de 1,5 metros receberão 1d6 pontos de dano por eletricidade no começo do turno do dragão, Um dragão antigo tem essa aura estendida para 3 metros. Um dragão venerável tem seu dano aumentado para 2d6.

Habilidades similares à Magia (SM) Um dragão azul ganha as seguintes habilidades similares à magia, usáveis à vontade ao atingir a categoria de idade listada. Jovem – *som fantasma*; Juvenil – *imagem menor*; Adulto – *ventriloquismo*; Antigo – *terreno ilusório*; Venerável – *véu*; Grande Ancião – *miragem arcana*.

Imitar Som (Ext) Um dragão azul muito jovem pode imitar qualquer voz ou som que já tenha ouvido através de um teste de Blefar contraposto por um teste de Sentir Motivação do ouvinte.

Miragem (Sob) Um dragão azul antigo ou mais velho pode aparecer em dois lugares ao mesmo tempo como uma ação livre por um número de rodadas por dia igual aos seus Dados de Vida. Esta habilidade funciona como projetar imagem, mas o dragão pode utilizar seu sopro através da miragem.

Sede do Deserto (Sob) Um dragão azul pode conjurar *criar água* à vontade (NC igual ao DV). Por outro lado, ele pode destruir em igual quantidade os líquidos em um raio de 3 metros. Líquidos descobertos serão instantaneamente reduzidos a areia. Itens mágicos líquidos (como poções) e itens em posse da criatura devem ser bem sucedidos num teste de Vontade ou serão destruídos. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Sopro da Tempestade (Sob) Um dragão azul venerável ou mais velho pode usar seu sopro para criar uma tempestade de relâmpagos. Isto funciona com um *convocar tempestade de relâmpagos*, mas como o dano igual ao sopro do dragão. O dragão pode convocar 1 raio por rodada como uma ação livre, por 1d6 rodadas. A CD do teste de resistência é igual a CD do sopro do dragão. Usos adicionais dessa habilidade estendem a duração por 1d6 rodadas adicionais.

Tempestade de Areia (Sob) Como uma ação padrão um dragão azul grande ancião pode criar uma tempestade de areia centrada nele mesmo com um raio de 360 metros. Todas as criaturas, além do dragão, dentro da tempestade de areia sofrem 2d6 pontos de dano por rodada, além das penalidades normais de uma tempestade de areia (*Livro Básico do Pathfinder RPG, p.431*). Essa tempestade de areia dura até 1 hora, mas pode ser dissipada pelo dragão como uma ação livre.

Categoria de Idade	Habilidade Especial	Nível de Conjurador
Filhote	Sede do deserto, imunidade a eletricidade	–
Muito Jovem	Imitar som	–
Jovem	*Som fantasma*	–
Adolescente	Presença aterradora, *imagem menor*	1°
Adulto Jovem	RD 5/magia, resistência à magia	3°
Adulto	Aura de eletricidade, *ventriloquismo*	5°
Experiente	RD 10/magia	7°
Antigo	Miragem, *terreno ilusório*	9°
Muito Antigo	RD 15/magia	11°
Venerável	Sopro da tempestade, *véu*	13°
Ancião	RD 20/magia	15°
Grande Ancião	Tempestade de areia, *miragem arcana*	17°

DRAGÃO AZUL JOVEM — ND 9

XP 6.400

OM dragão (terra) Grande

Inic +5; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 21, toque 10, desprevenido 20 (+1 Des, +11 natural, -1 tamanho)

PV 95 (10d12+30)

Fort +10, **Ref** +8, **Von** +8

Imunidade eletricidade, paralisia, sono

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, escavação 6 m, voo 60 m (ruim)

Corpo a Corpo mordida +15 (2d6+7), 2 garras +14 (1d8+5), 2 asas +12 (1d6+2), cauda +12 (1d8+7)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m (3 m com mordida)

Ataques Especiais sede do deserto (CD 16), sopro (linha, 24 m, CD 18, 6d8 eletricidade)

Habilidades similares à Magia (NC 10°)

À Vontade – *som fantasma* (CD 11)

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 12, **Con** 17, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 12

BBA +10; **BMC** +16; **DMC** 27 (31 contra derrubar)

Talento Ataques Múltiplos, Demonstração Deslumbrante, Estilhaçar Defesas, Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada

Perícia Blefar +14, Conhecimento (local) +14, Furtividade +10, Intimidação +14, Percepção +14, Sobrevivência +14, Voo +8

Idiomas comum, dracônico

QE imitar som

DRAGÃO AZUL ADULTO — ND 13

XP 25.600

OM dragão (terra) Enorme

Inic +4; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +22

Aura eletricidade (1,5 m, 1d6 eletricidade), presença aterradora (54 m, CD 21)

DEFENSIVA

CA 28, toque 8, desprevenido 28 (+20 natural, -2 tamanho)

PV 184 (16d12+80)

Fort +15, **Ref** +10, **Von** +13

RD 5/magia; **Imunidade** eletricidade, paralisia, sono; **RM** 24

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, escavação 6 m, voo 60 m (ruim)

Corpo a Corpo mordida +23 (2d8+12), 2 garras +22 (2d6+8), 2 asas +20 (1d8+4), cauda +20 (2d6+12)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m (4,5 m com mordida)

Ataques Especiais sopro (linha, 30 m, CD 23, 12d8 eletricidade), esmagar, sede do deserto (CD 21)

Habilidades similares à Magia (NC 16º)

À Vontade – *imagem menor* (CD15), *som fantasma* (CD 13), *ventriloquismo* (CD 14)

Magias Conhecidas (NC 5º)

2º (5/dia) – *invisibilidade, resistir energia*

1º (7/dia) – *alarme, armadura arcana, ataque certeiro, escudo arcano*

0 (à vontade) – *detectar magia, emendar, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, resistência*

ESTATÍSTICAS

For 27, **Des** 10, **Con** 21, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 16

BBA +16; **BMC** +26; **DMC** 36 (40 contra derrubar)

Talento Ataques Múltiplos, Demonstração Deslumbrante, Estilhaçar Defesas, Foco em Arma (mordida), Golpe Letal, Iniciativa Aprimorada, Magia em Combate, Planar

Perícia Artes Mágicas +22, Blefar +22, Conhecimento (geografia) +22, Conhecimento (local) +22, Furtividade +11, Intimidação +22, Percepção +22, Sobrevivência +22, Voo +11

Idiomas auran, comum, dracônico, gigante

QE imitar som

DRAGÃO AZUL VENERÁVEL — ND 18

XP 153.600

OM dragão (terra) Imenso

Inic +3; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +32

Aura eletricidade (3 m, 2d6 eletricidade), presença aterradora (90 m, CD 27)

DEFENSIVA

CA 37, toque 5, desprevenido 37 (- 1 Des, +32 natural, -4 tamanho)

PV 324 (24d12+168)

Fort +21, **Ref** +13, **Von** +19

RD 15/magia; **Imunidade** eletricidade, paralisia, sono; **RM** 29

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, escavação 6 m, voo 75 m (desajeitado)

Corpo a Corpo mordida +33 (4d6+18/19-20), 2 garras +32 (2d8+12), 2 asas +30 (2d6+6), cauda +30 (2d8+18)

Ilustração por Ben Wootten

Espaço 6 m; **Alcance** 4,5 m (6 m com mordida)

Ataques Especiais sopro (linha, 36 m, CD 29, 20d8 eletricidade), esmagar, sede do deserto (CD 27), miragem, sopro da tempestade (CD 29, 20d8 eletricidade), rasteira com a cauda

Habilidades similares à Magia (NC 24º)

À Vontade – *imagem menor* (CD 17), *som fantasma* (CD 15), *terreno ilusório* (CD 19), *ventriloquismo* (CD 16), *véu*

Magias Conhecidas (NC 13º)

6º (4/dia) – *despistar, mão vigorosa*

5º (7/dia) – *imagem persistente, imobilizar monstro* (CD 20), *sonho*

4º (7/dia) – *dreno temporário, escudo de fogo, pele rochosa, porta dimensional*

3º (7/dia) – *deslocamento, dissipar magia, rapidez, toque vampírico*

2º (7/dia) – *escuridão, estilhaçar, invisibilidade, resistir energia, vitalidade ilusória*

1º (7/dia) – *alarme, armadura arcana, ataque certeiro, escudo arcano, servo invisível*

0 (à vontade) – *detectar magia, emendar, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, mensagem, resistência, sangrar* (CD 15)

ESTATÍSTICAS

For 35, **Des** 8, **Con** 25, **Int** 20, **Sab** 21, **Car** 20

BBA +24; **BMC** +40; **DMC** 49 (53 contra derrubar)

Talento Acelerar Magia, Ataques Múltiplos, Crítico Aprimorado (mordida), Demonstração Deslumbrante, Estilhaçar Defesas, Foco em Armas (mordida), Golpe Letal, Iniciativa Aprimorada, Magia em Combate, Magia Silenciosa, Planar, Prolongar Magia

Perícia Artes Mágicas +32, Blefar +32, Conhecimento (arcano) +32, Conhecimento (geografia) +32, Conhecimento (história) +32, Conhecimento (local) +32, Furtividade +14, Intimidação +32, Percepção +32, Sobrevivência +32, Voo +10

Idiomas auran, comum, dracônico, gigante, ignan, infernal

QE imitar som

Dragões azuis são planejadores contumazes e obsessivamente metódicos. Em combate, os dragões azuis preferem surpreender seus inimigos, se possível, e não costumam recuar caso as probabilidades se voltem contra eles. Eles preferem fazer seus covis próximos daqueles que eles controlam, às vezes até mesmo dentro dos limites de uma cidade.

DRAGÃO CROMÁTICO, BRANCO

As escamas deste dragão são brancas como a neve. Sua cabeça é coroada com chifres esguios, com uma fina membrana esticada entre eles.

DRAGÃO BRANCO

CM dragão (frio)

ESTATÍSTICAS BASE

ND 2; Tamanho Minúsculo; **Dado de Vida** 3d12

Deslocamento 18 m, escavação 9 m, nado 18 m

Armadura Natural +2; **Sopro** cone, 2d4 frio

For 11, Des 16, **Con** 13, **Int** 6, **Sab** 9, **Car** 6

ECOLOGIA

Meio Ambiente montanhas geladas

Organização solitário

Tesouro triplicado

HABILIDADES ESPECIAIS

Aura de Frio (Sob) Um dragão branco adulto é cercado por uma aura de frio intenso. Todas as criaturas dentro de 1,5 metros sofrem 1d6 pontos de dano de frio no começo do turno do dragão. Um dragão antigo tem essa aura estendida para 3 metros. Um dragão venerável tem o dano aumentado para 2d6.

Caixão Gélido (SM) Um grande ancião pode, como uma ação padrão, fazer uma criatura afundar no gelo. Isto funciona como *aprisionar*, mas só pode ser executada quando o alvo está tocando uma superfície de gelo. Um dragão branco pode usar esta habilidade uma vez ao dia (NC igual ao DV do dragão). Alvos presos por esta habilidade podem ser libertos conjurando *libertação* ou fisicamente libertando a criatura do gelo (Dureza 0, 360 pontos de vida). A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Caminhar Sob Gelo (Ext) Esta habilidade funciona como a magia *patas de aranha*, mas a superfície a ser escalada pelo dragão deve ser de gelo. O dragão pode se mover através de superfícies geladas sem penalidade e não precisa realizar teste de Acrobacia para correr ou realizar investida no gelo.

Habilidades similares à Magia (SM) Um dragão branco ganha as seguintes habilidades similares à magia, usáveis à vontade ao atingir a categoria de idade listada. Juvenil – *nevoeiro*; Jovem Adulto – *rajada de vento*; Venerável – *muralha de gelo*; Grande Ancião – *controlar o clima*.

Moldar Gelo (Sob) Um dragão branco jovem pode moldar no gelo e neve à vontade. Esta habilidade funciona como *moldar rochas*, mas apenas com gelo e neve, não rochas. O nível de conjurador do dragão branco para este efeito é igual aos seus Dados de Vida.

Nevasca (Sob) Um dragão branco venerável pode usar seu sopro para criar uma nevasca ao seu redor como uma ação padrão. Criando assim uma condição de neve pesada num raio de 15 metros em volta do dragão durante 1 minuto. Essa neve diminui o deslocamento (4 quadrados de movimento por quadrado entrado) e limita a visão assim como uma névoa.

Névoa Congelante (Sob) Um dragão branco antigo pode usar essa habilidade três vezes ao dia. Ela é similar a magia *névoa ácida*, mas causa dano de frio ao invés de dano ácido. A névoa também cria uma camada de gelo escorregadio em qualquer superfície que toca, criando o efeito da magia *área escorregadia*. O dragão é imune ao efeito de *área escorregadia*, por causa da sua habilidade de caminhar no gelo. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 6º nível.

Visão na Neve (Ext) Um dragão branco muito jovem aprende a ver perfeitamente em condições de neve. Um dragão branco não sofre penalidade nos teste de Percepção enquanto na neve.

Categoria de Idade	Habilidade Especial	Nível de Conjurador
Filhote	Caminhar sob gelo, subtipo frio	–
Muito Jovem	Visão na neve	–
Jovem	Moldar gelo	–
Adolescente	*Nevoeiro*	–
Adulto Jovem	RD 5/magia, resistência à magia, *rajada de vento*	–
Adulto	Aura de frio, presença aterradora	1º
Experiente	RD 10/magia	3º
Antigo	Névoa congelante	5º
Muito Antigo	RD 15/magia	7º
Venerável	Nevasca, *muralha de gelo*	9º
Ancião	RD 20/magia	11º
Grande Ancião	Caixão gélido, *controlar o clima*	13º

DRAGÃO BRANCO JOVEM — ND 6

XP 2.400

CM dragão (frio) Médio

Inic +6; **Sentidos** sentido dracônico, visão na neve; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 20, toque 12, desprevenido 18 (+2 Des, +8 natural)

PV 66 (7d12+21)

Fort +8, **Ref** +7, **Von** +5

Imunidade frio, paralisia, sono

Fraqueza vulnerabilidade ao fogo

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escavação 9 m, voo 45 m (mediano), nado 18 m

Corpo a Corpo mordida +11 (1d8+6), 2 garras +11 (1d6+4), 2 asas +6 (1d4+2)

Espaço 1,5 m; **Alcance** 1,5 m (3 m com mordida)

Ataques Especiais sopro (cone, 9 m, CD 16, 6d4 frio)

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 14, **Con** 17, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 8

BBA +7; **BMC** +11; **DMC** 23 (27 contra derrubar)

Talento Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão

Perícia Furtividade +12, Intimidação +9, Natação +22, Percepção +12, Voo +12,

Idiomas dracônico

QE caminhar sob gelo, moldar gelo

Ilustração de Tyler Walpole

DRAGÃO BRANCO ADULTO — ND 10

XP 9.600

CM dragão (frio) Grande

Inic +5; **Sentidos** sentido dracônico, visão na neve; Percepção +22

Aura frio (1,5 m, 1d6 frio), presença aterradora (54 m, CD 17)

DEFENSIVA

CA 27, toque 10, desprevenido 26 (+1 Des, +17 natural, -1 tamanho)

PV 149 (13d12+65)

Fort +13, **Ref** +9, **Von** +10

RD 5/magia; **Imunidade** frio, paralisia, sono; **RM** 21

Fraqueza vulnerabilidade ao fogo

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escavação 9 m, voo 60 m (ruim), nado 18 m

Corpo a Corpo mordida +20 (2d6+10/19-20), 2 garras +19 (1d8+7), 2 asas +14 (1d6+3), cauda +14 (1d8+10)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m (3 m com mordida)

Ataques Especiais sopro (cone, 12 m, CD 21, 12d4 Frio)

Habilidades similares à Magia (NC 13°)

À Vontade – *nevoeiro, rajada de vento*

Magias Conhecidas (NC 1°)

1° (4/dia) – *ataque certeiro, escudo arcano*

0 (a vontade) – *detectar magia, emendar, globos de luz, raio de gelo*

ESTATÍSTICAS

For 25, **Des** 12, **Con** 21, **Int** 12, **Sab** 15, **Car** 12

BBA +13; **BMC** +21; **DMC** 32 (36 contra derrubar)

Talento Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida), Foco em Armas (mordida), Golpe Vital, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão

Perícia Artes Mágicas +17, Conhecimento (arcano) +17, Furtividade +13, Intimidação +17, Natação +31, Percepção +22, Voo +11

Idiomas comum, dracônico

QE caminhar sob gelo, moldar gelo

DRAGÃO BRANCO VENERÁVEL — ND 15

XP 51.200

CM dragão (frio) Enorme

Inic +4; **Sentidos** sentido dracônico, visão na neve; Percepção +32

Aura frio (3 m, 2d6 frio), presença aterradora (90 m, CD 23)

DEFENSIVA

CA 37, toque 8, desprevenido 37 (+29 natural, -2 tamanho)

PV 283 (21d12+147)

Fort +19, **Ref** +14, **Von** +16

RD 15/magia; **Imunidade** frio, paralisia, sono; **RM** 26

Fraqueza vulnerabilidade ao fogo

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escavação 9 m, voo 60 m (ruim), nado 18 m

Corpo a Corpo mordida +31 (2d8+16/19-20), 2 garras +30 (2d6+11), 2 asas +25 (1d8+5), cauda +25 (2d6+16)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m (4,5 m com mordida)

Ataques Especiais esmagar, nevasca, névoa congelante (3/dia, CD 19), sopro (cone, 15 m, CD 27, 20d4 frio)

Habilidades similares à Magia (NC 21°)

À Vontade – *muralha de gelo* (CD 17), *nevoeiro, rajada de vento*

Magias Conhecidas (NC 9°)

4° (4/dia) – *encantar criatura* (CD 17), *porta dimensional*

3° (7/dia) – *deslocamento, dissipar magia, relâmpago* (CD 16)

2° (7/dia) – *invisibilidade, nevoeiro, resistir energia, ver o invisível*

1° (7/dia) – *alarme, área escorregadia* (CD 14), *ataque certeiro, aura mágica, escudo arcano*

0 (à vontade) – *detectar magia, emendar, globos de luz, jorro ácido, mãos mágicas, mensagem, raio de gelo, som fantasma*

ESTATÍSTICAS

For 33, **Des** 10, **Con** 25, **Int** 16, **Sab** 19, **Car** 16

BBA +21; **BMC** +34; **DMC** 44 (48 contra derrubar)

Talento Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Fender Aprimorado, Foco em Arma (mordida), Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Golpe Vital Maior, Prontidão, Reflexos Rápidos

Perícia Artes Mágicas +27, Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (história), +27, Furtividade +16, Intimidação +27, Natação +43, Percepção +32, Sentir Motivação +32, Voo +16

Idiomas comum, dracônico

Embora seja considerado por muitos como o mais fraco e mais selvagem dos dragões cromáticos, o dragão branco compensa sua falta de astúcia com ferocidade absoluta. Dragões brancos habitam nos topos das montanhas mais frias e remotas e nos vales árticos, construindo seus lares em cavernas cintilantes cheias de gelo e neve. Eles preferem suas refeições completamente congeladas.

Ilustração por Ben Wootten

DRAGÃO CROMÁTICO, NEGRO

Um fino fio de ácido verde goteja da mandíbula afiada desse dragão chifrudo de escamas negras.

DRAGÃO NEGRO

CM dragão (água)

ESTATÍSTICAS BASE

ND 3; **Tamanho** Minúsculo; **Dado de Vida** 4d12

Deslocamento 18 m, nado 18 m

Armadura Natural +3; **Sopro** linha, 2d6 ácido

For 11, **Des** 16, **Con** 13, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 8

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos quentes

Organização solitário

Tesouro triplicado

HABILIDADES ESPECIAIS

Corromper Água (SM) Uma vez por dia um dragão negro adulto ou mais velho pode estagnar 3 metros cúbicos de água fresca, tornando-a corrompida e incapaz de suportar formas de vida. Esta habilidade estraga líquidos contendo água. Itens mágicos líquidos (como poções) e itens em posse da criatura devem fazer um teste de Vontade (CD igual a presença aterradora do dragão) ou serão arruinadas. Essa habilidade é equivalente a uma magia de 1° Nível. O alcance é igual à presença aterradora daquele dragão.

Encantar Répteis (SM) Um dragão negro grande ancião pode usar esta habilidade três vezes por dia. Ela funciona como a magia *encantar monstros em massa*, mas apenas afeta répteis. Essa habilidade é equivalente a uma magia de 8° nível.

Falar com Répteis (SM) Um dragão negro jovem ou mais velho ganha a habilidade similar a magia constante de falar com répteis. Isto funciona como *falar com animais*, mas só funciona com animais répteis.

Habilidades similares à Magia (SM) Um dragão negro ganha as seguintes habilidades similares à magia, usáveis à vontade ao atingir a categoria de idade listada. Juvenil – *escuridão* (Raio de 3 metros por categoria de idade); Antigo – *ampliar plantas*; Venerável – *praga de insetos*.

Mordida Ácida (Sob) A mordida de um dragão antigo causa 2d6 adicionais de dano de ácido. Quando venerável o dano do dragão aumenta para 4d6, e grande ancião para 6d6.

Poça de Ácido (Sob) Um dragão venerável ou mais velho pode usar seu sopro para criar uma poça de ácido como uma ação padrão. Essa poça de ácido tem um raio de 1,5 metros por categoria de idade do dragão. Quando a poça de ácido é criada, qualquer um dentro da área recebe uma quantidade de dano igual ao sopro do dragão (Reflexos metade). Qualquer criatura que inicie seu turno tocando essa poça recebe dano, porém ela pode realizar um teste de Reflexos para a metade. A cada rodada, o total do dado de dano da poça é diminuído pela metade até que o resultado seja menos que 1d6. A poça de ácido flutua na água e causa dano a qualquer um na superfície.

Respirar na Água (Ext) Um dragão negro pode respirar debaixo da água indefinidamente e pode livremente usar seu sopro, magias e outras habilidades enquanto submerso.

Travessia de Pântano (Ext) Um dragão negro muito jovem ou mais velho pode se mover pelos pântanos e areia movediça sem penalidade, com seu deslocamento normal.

Categoria de Idade	Habilidade Especial	Nível de Conjurador
Filhote	Imunidade a Ácido, respirar na água	–
Muito Jovem	Travessia de pântano	–
Jovem	Falar com répteis	–
Adolescente	*Escuridão*	–
Adulto Jovem	RD 5/magia, resistência à magia	1°
Adulto	Corromper água, presença aterradora	3°
Experiente	RD 10/ magia	5°
Antigo	Mordida ácida, *ampliar planta*	7°
Muito Antigo	RD 15/magia	9°
Venerável	Piscina de ácido, *praga de insetos*	11°
Ancião	RD 20/magia	13°
Grande Ancião	Encantar répteis	15°

DRAGÃO NEGRO JOVEM — ND 7

XP 3.200

CM dragão (água) Médio

Inic +6; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 21, toque 12, desprevenido 19 (+2 Des, +9 natural)

PV 76 (8d12+24)

Fort +9, **Ref** +8, **Von** +7

Imunidade ácido, paralisia, sono

OFENSIVA

Deslocamento 18 m, voo 45 m (mediano), nado 18 m

Corpo a Corpo mordida +13 (1d8+6), 2 garras +12 (1d6+4), 2 asas +7 (1d4+2)

Ataques Especiais sopro (linha, 18 m, CD 17, 6d6 ácido)

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 14, **Con** 17, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 10

BBA +8; **BMC** +12; **DMC** 24 (28 contra derrubar)

Talento Foco em Arma (mordida), Foco em Perícia (Furtividade), Iniciativa Aprimorada, Prontidão

Perícia Adestrar Animais +8, Furtividade +16, Intimidação +11, Natação +23, Percepção +14, Voo +13

Idiomas dracônico

QE falar com répteis, travessia de pântanos, respirar na água

DRAGÃO NEGRO ADULTO — ND 11

XP 12.800

CM dragão (água) Grande

Inic +5; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +24

Aura presença aterradora (54 m, CD 19)

DEFENSIVA

CA 28, toque 10, desprevenido 27 (+1 Des, +18 natural, -1 tamanho)

PV 161 (14d12+70)

Fort +14, **Ref** +10, Von +12

RD 6/magia; **Imunidade** ácido, paralisia, sono; **RM** 22

OFENSIVA

Deslocamento 18 m, voo 60 m (ruim), nado 18 m

Corpo a Corpo mordida +21 (2d6+10), 2 garras +20 (1d8+7), 2 asas +15 (1d6+3), cauda +15 (1d8+10)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m (3 m com mordida)

Ataques Especiais sopro (linha, 24 m, CD 22, 12d6 ácido), corromper a água

Habilidades Similares à Magia (NC 14°)

À Vontade – *Escuridão* (Raio de 18 m)

Magias Conhecidas (NC 3°)

1° (6/dia) – *alarme, armadura arcana, névoa da escuridão*

0 (à vontade) – *detectar magia, emendar, globos de luz, ler magias, mensagem*

ESTATÍSTICAS

For 25, **Des** 12, **Con** 21, **Int** 14, **Sab** 17, **Car** 14

BBA +14; **BMC** +22; **DMC** 33 (37 contra derrubar)

Talento Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida), Foco em Perícia (Furtividade), Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Prontidão

Perícia Adestrar Animais +16, Artes Mágicas +19, Conhecimento (arcano) +19, Furtividade +20, Intimidação +19, Natação +32, Percepção +24, Voo +12

Idiomas comum, dracônico, gigante

QE falar com répteis, travessia de pântanos, respirar na água

DRAGÃO NEGRO VENERÁVEL ND 16

XP 76.800

CM dragão (água) Enorme

Inic +4; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +34

Aura presença aterradora (90 m, CD 25)

DEFENSIVA

CA 38, toque 8, desprevenido 38 (+30 natural, -2 tamanho)

PV 297 (22d12+154)

Fort +20, **Ref** +13, **Von** +18

RD 15/magia; **Imunidade** ácido, paralisia, sono; **RM** 27

OFENSIVA

Deslocamento 18 m, voo 60 m (ruim), nado 18 m

Corpo a **Corpo** mordida +32 (2d8+16 mais 4d6 ácido), 2 garras +31 (2d6+11), 2 asas +29 (1d8+5), cauda +29 (2d6+16)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m (4,5 m com mordida)

Ataques Especiais piscina de ácido (raio de 15 m), mordida ácida, sopro (linha, 30 m, CD 28, 20d6 ácido), corromper a água, esmagar

Habilidades similares à Magia (NC 22°)

À Vontade – *ampliar planta, escuridão* (raio de 30 m), *praga de insetos*

Magias Conhecidas (NC 11°)

5° (4/dia) – *cone de frio* (CD 19), *muralha de energia*

4° (7/dia) – *olho arcano, porta dimensional, tentáculos negros*

3° (7/dia) – *dissipar magia, heroísmo, imobilizar pessoas, lentidão* (CD 17)

2° (7/dia) – *convocar enxame, invisibilidade, nublar, poeira reluzente* (CD 16), *vento sussurrante*

1° (7/dia) – *alarme, armadura arcana, ataque certeiro, mísseis mágicos, névoa da escuridão*

0 (à vontade) – *detectar magia, emendar, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, mensagem, prestidigitação arcana, resistência*

ESTATÍSTICAS

For 33, **Des** 10, **Con** 25, **Int** 18, **Sab** 21, **Car** 18

BBA +22; **BMC** +35; **DMC** 45 (49 contra derrubar)

Talento Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Foco em Perícia (Furtividade), Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Golpe Vital Maior, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Foco em Arma (mordida), Prontidão,

Perícia Adestrar Animais +26, Artes Mágicas +29, Conhecimento (arcano) +29, Conhecimento (história) +29, Furtividade +23, Intimidação +29, Natação +44, Percepção +34, Voo +17,

Idiomas comum, dracônico, gigante, goblin, orc

QE falar com répteis, travessia de pântanos, respirar na água

Reinando sobre os pântanos e charcos sombrios, dragões negros são mestres absolutos de seus domínios, regendo através da crueldade e intimidação. Aqueles que habitam dentro do território dos dragões negros vivem com medo. Dragões negros tendem a fazer seus covis em partes remotas do pântano, de preferências em cavernas no fundo das piscinas escuras e fétidas. Dentro, eles estocam seu tesouro imundo e dormem entre raízes e musgos.

Dragões negros preferem sua comida um pouco apodrecidas e com frequência jogam sua refeição numa poça de água por dias antes do consumo. Dragões negros preferem riquezas que não apodreçam ou se decomponham, o que faz seu tesouro ser cheio de moedas, pedras preciosas, joalheria, e outros objetos de pedra ou metal.

Ilustração por Ben Wootten

DRAGÃO CROMÁTICO, VERDE

Escamas esmeraldas protegem este feroz dragão. Um único chifre afiado se projeta na ponta de seu focinho cheio de presas.

DRAGÃO VERDE

OM dragão (ar)

ESTATÍSTICAS BASE

ND 4; **Tamanho** Pequeno; **Dado de Vida** 5d12

Deslocamento 12 m, nado 12 m

Armadura Natural +4; **Sopro** cone, 2d6 ácido

For 13, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 10

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas temperadas

Organização solitário

Tesouro triplicado

HABILIDADES ESPECIAIS

Camuflagem (Ext) Um dragão verde antigo ou mais velho pode usar Furtividade para se esconder em qualquer tipo de terreno natural, mesmo se o terreno não garantir cobertura ou ocultação.

Despertar Entes (Sob) Um dragão verde grande ancião pode convocar a própria floresta para lhe auxiliar, animando um número de árvores para servir como entes para protegê-lo. Esses entes podem ser conjurados a partir de qualquer árvore viva Enorme ou maior. Um dragão verde pode criar um único ente como uma ação padrão, máximo de 4 entes por dia. Esses entes permanecem animados por até 1 hora, depois disso eles voltam a ser árvores comuns.

Habilidades similares à Magia (SM) Um dragão verde ganha as seguintes habilidades similares à magia, usáveis à vontade ao atingir a categoria de idade listada. Jovem – *enredar*; Juvenil – *encantar pessoas*; Adulto – *sugestão*; Antigo – *ampliar planta*; Venerável – *dominar pessoas*; Grande Ancião – *comandar plantas*.

Miasma (Sob) Um dragão verde venerável ou mais velho pode usar seu sopro para criar uma nuvem de ácido como uma ação padrão que causa dano a qualquer criatura que esteja dentro dela. A nuvem se move com o dragão e tem um raio de 6 metros. Quando é criada, qualquer um dentro dessa área recebe a metade do dano do sopro do dragão, um teste de Reflexos bem-sucedido reduz o dano à metade. Um vento forte, como o criado por uma *rajada de vento*, dispersa a nuvem em 1 rodada.

Rastro Invisível (Ext) Um dragão verde antigo ou mais velho não deixa rastros em ambientes naturais e não pode ser rastreado. Um dragão verde pode escolher deixar uma trilha, se assim desejar.

Respirar na Água (Ext) Um dragão verde pode respirar debaixo d'água indefinidamente e pode usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto submerso.

Travessia de Floresta (Ext) Um dragão verde muito jovem ou mais velho pode se mover por qualquer tipo de folhagem com deslocamento total sem receber redutores ou sofrer dano. Áreas de folhagens manipuladas magicamente o afetam normalmente.

Categoria de Idade	Habilidade Especial	Nível de Conjurador
Filhote	Imunidade a ácido, respirar na água	–
Muito Jovem	Travessia de floresta	–
Jovem	*Enredar*	–
Adolescente	Presença aterradora, *encantar pessoas*	1°
Adulto Jovem	RD 5/magia, resistência à magia	3°
Adulto	Rastro Invisível, *sugestão*	5°
Experiente	RD 10/magia	7°
Antigo	Camuflagem, *ampliar planta*	9°
Muito Antigo	RD 15/magia	11°
Venerável	Miasma, *dominar pessoas*	13°
Ancião	RD 20/magia	15°
Grande Ancião	Despertar entes, *comandar plantas*	17°

DRAGÃO VERDE JOVEM — ND 8

XP 4.800

OM dragão (ar) Grande

Inic +1; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +15

DEFENSIVA

CA 20, toque 10, desprevenido 19 (+1 Des, +10 natural, -1 tamanho)

PV 85 (9d12+27)

Fort +9, **Ref** +7, **Von** +9

Imunidade ácido, paralisia, sono

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 60 m (ruim), nado 12 m

Corpo a **Corpo** mordida +13 (2d6+7), 2 garras +13 (1d8+5), 2 asas +8 (1d6+2), cauda +8 (1d8+7)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m (3 m com mordida)

Ataques Especiais sopro (cone, 12 m, CD 17, 6d6 ácido)

Habilidades similares à Magia (NC 9°)

À Vontade – *enredar* (CD 12)

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 12, **Con** 17, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 12

BBA +9; **BMC** +15; **DMC** 26 (30 contra derrubar)

Talento Ataque Poderoso, Prontidão, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro

Perícia Artes Mágicas +13, Conhecimento (natureza) +13, Furtividade +9, Natação +25, Percepção +15, Sobrevivência +13, Voo +7

Idiomas comum, dracônico

QE respirar na água, travessia de floresta

DRAGÃO VERDE ADULTO — ND 12

XP 19.200

OM dragão (ar) Enorme

Inic +0; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +25

Aura presença aterradora (54 m, CD 20)

DEFENSIVA

CA 27, toque 8, desprevenido 27 (+19 natural, -2 tamanho)

PV 172 (15d12+75)

Fort +14, **Ref** +9, **Von** +14
RD 5/magia **Imunidade** ácido, paralisia, sono; **RM** 23

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 60 m (ruim), nado 12 m
Corpo a Corpo mordida +21 (2d8+12/19-20), 2 garras +21 (2d6+8/19-20), 2 asas +16 (1d8+4), cauda +16 (2d6+12)
Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m (4,5 m com mordida)
Ataques Especiais sopro (Cone, 15 m, CD 22, 12d6 ácido), esmagar (criaturas Pequenas, CD 22, 2d8+12)
Habilidades similares à Magia (NC 15º)
À Vontade – *encantar pessoas* (CD 14), *enredar* (CD 14), *sugestão* (CD 16)
Magias Conhecidas (NC 5º)
2º (5/dia) – *alterar-se, reflexos em espelhos*
1º (7/dia) – *convocar criaturas I, escudo arcano, imagem silenciosa* (CD 14), *ventriloquismo* (CD 14)
0 (à vontade) – *detectar magia, globos de luz, mãos mágicas, mensagem, prestidigitação arcana, som fantasma*

ESTATÍSTICAS

For 27, **Des** 10, **Con** 21, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 16
BBA +15; **BMC** +25; **DMC** 35 (39 contra derrubar)
Talento Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida, garras), Investida Aérea, Prontidão, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro,
Perícia Artes Mágicas +21, Conhecimento (arcano) +21, Conhecimento (natureza) +21, Furtividade +10, Natação +34, Percepção +25, Sobrevivência +21, Usar Instrumento Mágico +21, Voo +10
Idiomas comum, dracônico, élfico, silvestre
QE rastro invisível, respirar na água, travessia de floresta

DRAGÃO VERDE VENERÁVEL — ND 17

XP 102.400
OM dragão (ar) Imenso
Inic -1; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +35
Aura presença aterradora (90 m, CD 26)

DEFENSIVA

CA 36, toque 5, desprevenido 36 (- 1 Des, +31 natural, -4 tamanho)
PV 310 (23d12+161)
Fort +20, **Ref** +12, **Von** +20
RD 15/magia; **Imunidade** ácido, paralisia, sono; **RM** 28

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 75 m (desajeitado), nado 12 m
Corpo a Corpo mordida +31 (4d6+18/19-20), 2 garras +31 (2d8+12/19-20), 2 asas +29 (2d6+6), cauda +29 (2d8+18)
Espaço 6 m; **Alcance** 4,5 m (6 m com mordida)
Ataques Especiais sopro (Cone, 20 m, CD 28, 20d6 ácido), esmagar (criaturas Médias, CD 28, 4d6+18), miasma, rasteira com a cauda
Habilidades similares à Magia (NC 23º)
À Vontade – *ampliar plantas, encantar pessoas* (CD 16), *enredar* (CD 16), *dominar pessoas* (CD 20), *sugestão* (CD 18)
Magias Conhecidas (NC 13º)
6º (4/dia) – *desintegrar* (CD 21), *visão da verdade*
5º (7/dia) – *convocar criatura V, metamorfose, teleporte*
4º (7/dia) – *pele rochosa, porta dimensional, sondagem* (CD 19), *tempestade glacial*
3º (7/dia) – *bola de fogo* (CD 18), *deslocamento, dissipar magia, rapidez*
2º (7/dia) – *alterar-se, detectar pensamentos* (CD 17), *localizar objeto, reflexos em espelhos, ver o invisível*
1º (7/dia) – *convocar criatura I, escudo arcano, imagem silenciosa* (CD 16), *mísseis mágicos, ventriloquismo* (CD 16)
0 (à vontade) – *detectar magia, globos de luz, mãos mágicas, mensagem, prestidigitação arcana, som fantasma*

ESTATÍSTICAS

For 35, **Des** 8, **Con** 25, **Int** 20, **Sab** 21, **Car** 20
BBA +23; **BMC** +39; **DMC** 48 (52 contra derrubar)
Talento Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida, garras), Crítico Hemorrágico, Fender Aprimorado, Foco em Crítico, Investida Aérea, Prontidão, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro
Perícia Artes Mágicas +31, Conhecimento (arcano) +31, Conhecimento (local) +31, Conhecimento (natureza) +31, Conhecimento (planos) +31, Furtividade +13, Natação +46, Percepção +35 , Sobrevivência +31, Usar Instrumento Mágico +31, Voo +9
Idiomas abissal, comum, dracônico, élfico, gigante, silvestre
QE camuflagem, rastro invisível, respirar na água, travessia de floresta

Dragões verdes habitam as antigas florestas do mundo, rondando sob as imponentes copas em busca de presas. De todos os dragões cromáticos, dragões verdes são, talvez, os mais fáceis de se lidar diplomaticamente.

Ilustração por Ben Wootten

DRAGÃO CROMÁTICO, VERMELHO

Uma coroa de chifres cruéis cerca a cabeça deste dragão lendário
Escamas espessas da cor de pedra derretida cobrem seu longo corpo.

DRAGÃO VERMELHO

CM dragão (fogo)

ESTATÍSTICAS BASE

ND 6; **Tamanho** Pequeno; Dado de Vida 7d12

Deslocamento 12 m

Armadura natural +6; **Sopro** cone, 2d10 fogo

For 17, **Des** 14, **Con** 15, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 10

ECOLOGIA

Meio Ambiente montanhas quentes

Organização solitário

Tesouro triplicado

HABILIDADES ESPECIAIS

Aura de Fogo (Sob) Um dragão vermelho adulto é cercado por uma aura de calor intenso. Todas as criaturas dentro de 1,5 metros sofrem 1d6 pontos de dano de fogo no começo do turno do dragão. Um dragão antigo tem essa aura estendida para 3 metros. Um dragão venerável tem o dano aumentado para 2d6.

Derreter Rocha (Sob) Um dragão vermelho venerável ou mais velho pode usar seu sopro para derreter rochas num alcance de 30 metros, afetando um raio de 1,5 metros por categoria de idade. A área é preenchida com lava de 30 centímetros de profundidade. Qualquer criatura em contato com a lava sofre 20d6 de pontos de dano de fogo na primeira rodada, 10d6 na segunda, e nenhum após a lava endurecer e esfriar. Se usado numa parede ou teto, considere essa habilidade como uma avalanche que causa dano de fogo.

Habilidades similares à Magia (SM) Um dragão vermelho ganha as seguintes habilidades similares à magia, usáveis à vontade ao atingir a categoria de idade listada. Jovem – *detectar magia*; Juvenil – *pirotecnia*; Adulto – *sugestão*; Antigo – *muralha de fogo*; Venerável – *encontrar o caminho*; Grande Ancião – *discernir localização*.

Incinerar (Sob) Um dragão vermelho grande ancião pode incinerar criaturas com seu sopro de fogo. Um criatura reduzida a menos que zero pontos de vida pelo sopro deve realizar um teste de Fortitude (usando a CD do sopro). A falha indica que a criatura foi reduzida a cinzas. Criaturas destruídas desse modo só podem ser trazida de volta a vida através de *ressurreição verdadeira* ou magia similar.

Manipular Chamas (Sob) Um dragão vermelho antigo ou mais velho pode controlar uma magia de fogo dentro de 3 metros por categoria de idade do dragão como uma ação padrão. Esta habilidade permite que ele desloque qualquer efeito de fogo na área, como se fosse o conjurador. Essa habilidade também permite o reposicionamento de uma efeito de fogo estacionário, mas o novo posicionamento deve ser permitido pela magia. Finalmente, por 1 rodada consecutiva ao uso desta habilidade, o dragão pode controlar qualquer magia de fogo nova conjurada dentro da sua área de controle, como se fosse o conjurador. Ele pode tomar todas as decisões permitidas ao conjurador, incluindo cancelar a magia se desejar.

Visão na Fumaça (Ext) Um dragão vermelho muito jovem pode ver perfeitamente em áreas com fumaça (como as criadas por *pirotecnia*).

Categoria de Idade	Habilidade Especial	Nível de Conjurador
Filhote	Subtipo Fogo	–
Muito Jovem	visão na fumaça	–
Jovem	Detectar magia	1°
Adolescente	Presença aterradora, *pirotecnia*	3°
Adulto Jovem	RD 5/magia, resistência à magia	5°
Adulto	Aura de fogo, *sugestão*	7°
Experiente	RD 10/magia	9°
Antigo	Manipular chamas, *muralha de fogo*	11°
Muito Antigo	RD 15/magia	13°
Venerável	Derreter rocha, *encontrar o caminho*	15°
Ancião	RD 20/magia	17°
Grande Ancião	Incinerar, *discernir localização*	19°

DRAGÃO VERMELHO JOVEM — ND 10

XP 9.600

CM dragão (fogo) Grande

Inic +5; **Sentidos** sentido dracônico, visão na fumaça; Percepção +15

DEFENSIVA

CA 22, toque 10, desprevenido 21 (+1 Des, +12 natural, -1 tamanho)

PV 115 (11d12+44)

Fort +11, **Ref** +8, **Von** +10

Imunidade fogo, paralisia, sono

Fraqueza vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 60 m (ruim)

Corpo a Corpo mordida +17 (2d6+10), 2 garras +17 (1d8+7), 2 asas +12 (1d6+3), cauda +12 (1d8+10)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m (3 m com mordida)

Ataques Especiais sopro (cone, 12 m, CD 19, 6d10 fogo)

Habilidades similares à Magia (NC 11°)

À Vontade – *detectar magia*

Magias Conhecidas (NC 1°)

1° (3/dia) – *ataque certeiro, escudo arcano*

0 (à vontade) – *ler magias, mãos mágicas, mensagem, prestidigitação arcana*

ESTATÍSTICAS

For 25, **Des** 12, **Con** 19, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 12

BBA +11; **BMC** +19; **DMC** 30 (34 contra derrubar)

Talento Ataque Poderoso, Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Trespassar, Vontade de Ferro

Perícia Avaliação +15, Blefar +15, Furtividade +11, Intimidação +15, Percepção +15, Sentir Motivação +15, Voo +9,

Idiomas comum, dracônico

DRAGÃO VERMELHO ADULTO — ND 14

XP 38.400

CM dragão (fogo) Enorme

Inic +4; **Sentidos** sentido dracônico, visão na fumaça; Percepção +23

Aura fogo (1,5 m, 1d6 fogo), presença aterradora (54 m, CD 21)

DEFENSIVA

CA 29, toque 8, desprevenido 29 (+21 natural, -2 tamanho)

PV 212 (17d12+102)
Fort +16, **Ref** +10, **Von** +15
RD 5/magia **Imunidade** fogo, paralisia, sono; **RM** 25
Fraqueza vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 60 m (ruim)
Corpo a Corpo mordida +25 (2d8+15), 2 garras +25 (2d6+10), 2 asas +23 (1d8+5), cauda +23 (2d6+15)
Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m (4,5 m com mordida)
Ataques Especiais sopro (cone, 15 m, CD 24, 12d10 fogo), esmagar
Habilidades similares à Magia (NC 17º)
À Vontade – *detectar magia, pirotecnia* (CD15), *sugestão* (CD 16)
Magias Conhecidas (NC 7º)
3º (5/dia) – *dissipar magia, rapidez*
2º (7/dia) – *invisibilidade, resistir energia, ver o invisível*
1º (7/dia) – *alarme, área escorregadia* (CD 14), *ataque certeiro, escudo arcano, mísseis mágicos*
0 (à vontade) – *emendar, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, mensagem, prestidigitação arcana*

ESTATÍSTICAS

For 31, **Des** 10, **Con** 23, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 16
BBA +17; **BMC** +29; **DMC** 39 (43 contra derrubar)
Talento Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Golpe Vital Maior, Iniciativa Aprimorada, Trespassar, Vontade de Ferro, Vontade de Ferro Aprimorada
Perícia Artes Mágicas +23, Avaliação +23, Blefar +23, Conhecimento (arcano) +23, Furtividade +12, Intimidação +23, Percepção +23, Sentir Motivação +23, Voo +12,
Idiomas anão, comum, dracônico, orc

DRAGÃO VERMELHO VENERÁVEL ND 19

XP 204.800
CM dragão (fogo) Imenso
Inic +3; **Sentidos** sentido dracônico, visão na fumaça; Percepção +33
Aura fogo, presença aterradora (90 m, CD 27)

DEFENSIVA

CA 38, toque 5, desprevenido 38 (-1 Des, +33 natural, -4 tamanho)
PV 362 (25d12+200)
Fort +22, **Ref** +13, **Von** +21
RD 15/magia; **Imunidade** fogo, paralisia, sono; **RM** 30
Fraqueza vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 75 m (desajeitado)
Corpo a Corpo mordida +35 (4d6+21/19-20), 2 garras +35 (2d8+14), 2 asas +33 (2d6+7), cauda +33 (2d8+21)
Espaço 6 m; **Alcance** 4,5 m (6 m com mordida)
Ataques Especiais derreter rocha, esmagar, manipular chamas, rasteira com a cauda, sopro (cone, 18 m, CD 30, 20d10 fogo)
Habilidades similares à Magia (NC 25º)
À Vontade – *detectar magia, encontrar o caminho, muralha de fogo, pirotecnia* (CD 17), *sugestão* (CD 18)
Magias Conhecidas (NC 15º)
7º (4/dia) – *desejo restrito, refletir magias*
6º (6/dia) – *campo antimagia, contingência, dissipar magia maior*
5º (7/dia) – *metamorfose, muralha de energia, telecinese* (CD 20), *teleporte*
4º (7/dia) – *escudo de fogo, invisibilidade maior, medo* (CD 19), *pele rochosa*
3º (7/dia) – *deslocamento, dissipar magia, idiomas, rapidez*
2º (7/dia) – *alterar-se, desorientar* (CD 17), *detectar pensamentos* (CD 17), *resistir energia, ver o invisível*
1º (8/dia) – *alarme, área escorregadia* (CD 16), *ataque certeiro, escudo arcano, mísseis mágicos*
0 (à vontade) – *abrir/fechar, emendar, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, mensagem, prestidigitação arcana, sangrar*

ESTATÍSTICAS

For 39, **Des** 8, **Con** 27, **Int** 20, **Sab** 21, **Car** 20
BBA +25; **BMC** +43; **DMC** 52 (56 contra derrubar)
Talento Acelerar Magia, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida), Crítico Estonteante, Foco em Crítico, Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Golpe Vital Maior, Iniciativa Aprimorada, Trespassar, Vontade de Ferro, Vontade de Ferro Aprimorada
Perícia Artes Mágicas +33, Avaliação +33, Blefar +33, Conhecimento (arcano) +33, Conhecimento (história) +33, Diplomacia +33, Furtividade +15, Intimidação +33, Percepção +33, Sentir Motivação +33, Voo +11,
Idiomas abissal, anão, comum, dracônico, gigante, orc

Poucas criaturas são mais cruéis e temidas que o lendário dragão vermelho. Rei dos cromáticos, essa terrível fera traz ruína e morte para as terras que recaem sob sua sombra.

Ilustração por Ben Wootten

DRAGÃO MÉTÁLICO, BRONZE

Este dragão elegante é coberto por escamas metálicas opacas que abrangem do bronze brilhante ao azul manchado

DRAGÃO DE BRONZE

OB dragão (água)

ESTATISTICAS BASE

ND 5; **Tamanho** Pequeno; **Dado de Vida** 6d12

Deslocamento 12 m, nado 18 m

Armadura natural +5; **Sopro** linha, 2d6 eletricidade

For 13, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 14

ECOLOGIA

Meio Ambiente litorais temperados

Organização solitário

Tesouro triplicado

HABILIDADES ESPECIAIS

Alterar Forma (Sob) Um dragão de bronze jovem ou mais velho pode tomar a forma de qualquer forma animal ou humanoide 3/dia como se usasse *metamorfose*.

Aura de Eletricidade (Sob) Um dragão de bronze antigo ou mais velho tem uma aura de eletricidade. Todas as criaturas dentro de 1,5 metros sofrem 1d6 pontos de dano de eletricidade no começo do turno do dragão. Um dragão venerável tem esta aura estendida para 3 metros. Um dragão grande ancião tem o dano aumentado para 2d6. Um dragão de bronze pode suprimir esta aura à vontade.

Habilidades similares à Magia (Esp) Um dragão de bronze ganha as seguintes habilidades similares à magia, usáveis à vontade ao atingir a categoria de idade listada. Muito Jovem – *falar com os animais*, Juvenil – *criar alimentos*; Adulto – *nevoeiro*; Antigo – *detectar pensamentos*; Venerável – *controlar a água*; Grande Ancião – *controlar o clima*.

Maestria Marítima (Sob) Por até 10 minutos por categoria de idade por dia, um dragão de bronze juvenil, juntamente com criaturas e embarcações dentro de 15 metros, pode se mover com o dobro de sua velocidade na água.

Respirar na Água (Ext) Um dragão de bronze pode respirar debaixo da água indefinidamente e pode livremente usar seu sopro, magias e outras habilidades enquanto submerso.

Sopro Repelente (Sob) Ao invés de uma linha de eletricidade, um dragão de bronze pode soprar um cone de gás de repulsão. Alvos devem fazer um teste de Vontade ou serão compelidos a não fazer nada além de se afastar do dragão por 1d6 rodadas mais 1 rodada por categoria de idade do dragão. Este é um efeito de compulsão mental.

Tsunami (Sob) Um dragão de bronze grande ancião pode fazer o mar se levantar e esmagar seus inimigos uma vez por dia como uma ação padrão. Isto afeta uma área litorânea de 36 metros de comprimento e todas as criaturas dentro de 12 metros no litoral – trate os alvos como atingidos por uma avalanche (*Livro Básico do Pathfinder RPG, página 429*). Trate todas as criaturas como em uma zona enterrada. A CD do teste para diminuir o dano pela metade é igual a CD do sopro do dragão. Aqueles que falharem nos testes de resistência sofrem o dano todo e são arrastado 18 metros litoral a dentro e colocados 6 metros debaixo da superfície na rodada após a onda acertar.

Vórtex (Ext) Uma vez por dia, um dragão bronze venerável ou mais velho pode criar um vórtex como uma ação padrão, como um elemental da água ancião (ver página 126). Um dragão bronze pode manter esse vórtex por 1 rodada por categoria de idade.

Categoria de Idade	Habilidade Especial	Nível de Conjurador
Filhote	Imunidade a eletricidade, sopro repulsivo, respirar na água	–
Muito Jovem	*Falar com os animais*	–
Jovem	Alterar forma	1°
Adolescente	Maestria marítima, *criar alimentos*	3°
Adulto Jovem	RD 5/magia, resistência à magia	5°
Adulto	Presença aterradora, *nevoeiro*	7°
Experiente	RD 10/magia	9°
Antigo	Aura de eletricidade, *detectar pensamentos*	11°
Muito Antigo	RD 15/magia	13°
Venerável	Vórtex, *controlar a água*	15°
Ancião	RD 20/magia	17°
Grande Ancião	Tsunami, *controlar o clima*	19°

DRAGÃO DE BRONZE JOVEM — ND 9

XP 6.400

OB dragão (água) Grande

Inic +1; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +20

DEFENSIVA

CA 21, toque 10, desprevenido 20 (+1 Des, +11 natural, -1 tamanho)

PV 95 (10d12+30)

Fort +10, **Ref** +8, **Von** +10

Imunidade eletricidade, paralisia, sono

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 60 m (ruim), nado 18 m

Corpo a Corpo mordida +14 (2d6+7), 2 garras +14 (1d8+5), 2 asas +12 (1d6+2), cauda (1d8+7)

Ataques Especiais sopro (linha, 24 m, CD 18, 6d6 eletricidade), sopro repulsivo

Habilidades similares à Magia (NC 10°)

À Vontade – *falar com os animais*

Magias Conhecidas (NC 1°)

1° (4/dia) – *alarme, névoa da escuridão*

0 (à vontade) – *detectar magia, luz, mensagem, resistência*

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 12, **Con** 17, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 16

BBA +10; **BMC** +16; **DMC** 27 (31 contra derrubar)

Talento Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Golpe Vital, Investida Aérea, Prontidão

Perícia Artes Mágicas +16, Conhecimento (arcano) +16, Diplomacia +16, Furtividade +10, Intimidação +16, Natação +26, Percepção +20, S. Motivação +20, Voo +8

Idiomas aquan, comum, dracônico, élfico
QE metamorfose, respirar na água

DRAGÃO DE BRONZE ADULTO ND 13

XP 25.600
OB dragão (água) Enorme
Inic +0; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +28
Aura presença aterradora (54 m, CD 23)

DEFENSIVA

CA 28, toque 8, desprevenido 28 (+20 natural, -2 tamanho)
PV 184(16d12+80)
Fort +15, **Ref** +10, **Von** +15
RD 5/magia; **Imunidade** eletricidade, paralisia, sono; **RM** 24

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 60 m (ruim), nado 18 m
Corpo a Corpo mordida +22 (2d8+12), 2 garras +22 (2d6+8), 2 asas +20 (1d8+4), cauda +20 (2d6+12)
Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m (4,5 m com mordida)
Ataques **Especiais** sopro (linha, 30 m, CD 23, 12d6 eletricidade), esmagar, sopro repulsivo
Habilidades similares à Magia (NC 16º)
À Vontade – *criar alimentos, falar com os animais, nevoeiro*
Magias Conhecidas (NC 7º)
3º (5/dia) – *dissipar magia, lentidão* (CD 18)
2º (7/dia) – *nublar, rajada de vento, reflexos em espelhos*
1º (8/dia) – *alarme, armadura arcana, ataque certeiro, escudo arcano, névoa da escuridão*
0 (à vontade) – *detectar magia, luz, mensagem, resistência, mais 2*

ESTATÍSTICAS

For 27, **Des** 10, **Con** 21, **Int** 20, **Sab** 21, **Car** 20
BBA +16; **BMC** +26; **DMC** 36 (40 contra derrubar)
Talento Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Investida Aérea, Planar, Prontidão, Trespassar
Perícia Adestrar Animais +21, Artes Mágicas +24, Conhecimento (arcano, geografia) +24, Diplomacia +24, Furtividade +11, Intimidação +24, Natação +35, Percepção +28, Sentir Motivação +28, Voo +11,
Idiomas aquan, comum, dracônico, élfico, gnomo, mais 2
QE alterar forma, respirar na água, maestria marítima

DRAGÃO DE BRONZE VENERÁVEL ND 18

XP 153.600
OB dragão (água) Imenso
Inic +3; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +38
Aura eletricidade, presença aterradora (90 m, CD 29)

DEFENSIVA

CA 37, toque 5, desprevenido 37 (-1 Des, +32 natural, -4 tamanho)
PV 324 (24d12+168)
Fort +21, **Ref** +13, **Von** +21
RD 15/magia; **Imunidade** eletricidade, paralisia, sono; **RM** 29

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 75 m (desajeitado), nado 18 m
Corpo a Corpo mordida +32 (4d6+18/19-20), 2 garras +32 (2d8+12/19-20), 2 asas +30 (2d6+6), cauda +30 (2d8+18)
Espaço 6 m; **Alcance** 4,5 m (6 m com mordida)
Ataques Especiais sopro (linha, 36 m, CD 29, 20d6 eletricidade), esmagar, sopro repulsivo, rasteira com cauda, vórtex
Habilidades similares à Magia (NC 24º)
À Vontade – *controlar a água, criar alimentos, detectar pensamentos* (CD 19), *falar com os animais, nevoeiro*
Magias Conhecidas (NC 15º)
7º (5/dia) – *estátua, refletir magias*
6º (7/dia) – *desorientar, dissipar magia maior, sugestão em massa* (CD 23)
5º(7/dia) – *expulsão, mão vigorosa, névoa mental, teleporte*
4º (7/dia) – *névoa sólida, pele rochosa, porta dimensional, tempestade glacial*
3º (7/dia) – *dissipar magia, heroísmo, lentidão (CD 20), sugestão*
2º (8/dia) – *invisibilidade, nublar, rajada de vento, reflexos em espelhos, teia*
1º (8/dia) – *alarme, armadura arcana, ataque certeiro, escudo arcano, névoa da escuridão*
0 (à vontade) – *detectar magia, luz, mensagem, resistência, mais 2*

ESTATÍSTICAS

For 35, **Des** 8, **Con** 25, **Int** 24, **Sab** 25, **Car** 24
BBA +24; **BMC** +40; **DMC** 49 (53 contra derrubar)
Talentos Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida, garra), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Planar, Prontidão, Trespassar, Trespassar Maior
Perícia Adestrar Animais +31, Artes Mágicas +34, Conhecimento (arcano, geografia, história) +34, Cura +34, Diplomacia +3, Furtividade +14, Intimidação +34, Natação +47, Percep. +38, S. Motivação +38, Voo +10
Idiomas aquan, comum, dracônico, élfico, gnomo, mais 3
QE metamorfose, respirar, maestria marítima.

Dragões de bronze são conhecidos por se aliar a viajantes e aventureiros se a causa e a recompensa forem justas e nobres.

Ilustração por Ben Wootten

DRAGÃO MÉTÁLICO, COBRE

Escamas brilhantes e reluzentes recobrem a cabeça repleta de chifres até a estreita cauda deste dragão de asas compridas.

DRAGÃO DE COBRE

CB dragão (terra)

ESTATÍSTICAS BASE

ND 4; **Tamanho** Minúsculo; **Dado de Vida** 5d12

Deslocamento 12 m

Armadura Natural +4; **Sopro** linha, 2d6 ácido

For 11, **Des** 16, **Con** 13, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 12

ECOLOGIA

Meio Ambiente colinas quentes

Organização solitário

Tesouro triplicado

HABILIDADES ESPECIAIS

Aura Letárgica (Sob) Um dragão de cobre antigo ou mais velho tem uma aura de lentidão. Todas as criaturas dentro de 1,5 metros devem realizar um teste de Vontade ou serão afetadas pela magia *lentidão* por 1 rodada. Um dragão venerável tem esta aura estendida para 3 metros. Para um dragão grande ancião, aqueles que falharem nos teste de resistência ficarão lentos por 1d4 de rodadas. Um dragão de cobre pode suprimir ou ativar essa aura, à vontade com uma ação livre.

Escalar Rocha (Ext) Um dragão de cobre pode escalar superfícies rochosas como se estivesse usando a magia *patas de aranha*.

Esquiva Sobrenatural (Ext) Um dragão de cobre jovem ou mais velho está sempre procurando por uma emboscada. Ele jamais pode ser pego desprevenido. Esta habilidade funciona como a habilidade de ladino com o mesmo nome.

Habilidades similares à Magia (SM) Um dragão de cobre ganha as seguintes habilidades similares à magia, usáveis à vontade ao atingir a categoria de idade listada. Muito Jovem – *área escorregadia*, Juvenil – *riso histérico*; Adulto – *moldar rochas*; Antigo – *pedra em lama/lama em pedra*; Venerável – *muralha de pedra*; Grande Ancião – *mover terra*.

Mestre Armadilheiro (Ext) Um dragão de cobre juvenil ou mais velho recebe +1 de bônus por categoria de idade em testes de Ofícios (armadilhas) e Percepção feitos para localizar uma armadilha. Ao se tornar um dragão experiente, ele pode usar Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas como se ele tive a característica de classe dos ladinos, encontrar armadilhas.

Piada Mortal (SM) Uma vez por dia, como ação padrão, uma dragão de cobre grande ancião pode contar uma piada que mata. Isto afeta uma alvo e funciona como a magia *palavra de poder: matar*. Este é um efeito sônico dependente de linguagem.

Risadaria (SM) Um dragão de cobre venerável pode contar uma piada fantástica uma vez por dia como uma ação padrão. Todas as criaturas dentro de um raio de 3 metros por categoria de idade devem realizar um teste de Vontade ou irão rir por 1 rodada por categoria de idade, como se fossem afetados por *riso histérico*. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Este efeito é igual a uma magia de 6º nível.

Sopro Letárgico (Sob) Ao invés de uma linha de ácido, um dragão de cobre pode soprar um cone de gás de letárgico. Aqueles dentro do cone devem fazer um teste de Fortitude ou ficarão lentos (como na magia *lentidão*) por 1d6 rodadas mais 1 rodada por categoria de idade do dragão.

Categoria de Idade	Habilidade Especial	Nível de Conjurador
Filhote	Imunidade a ácido, escalar rocha sopro letárgico	–
Muito Jovem	*Área escorregadia*	–
Jovem	Esquiva sobrenatural	1º
Adolescente	Mestre armadilheiro, *riso histérico*	3º
Adulto Jovem	RD 5/magia, resistência à magia	5º
Adulto	Presença aterradora, *moldar rochas*	7º
Experiente	RD 10/magia	9º
Antigo	Aura letárgica, *pedra em lama*	11º
Muito Antigo	RD 15/magia	13º
Venerável	Risadaria, *muralha de pedra*	15º
Ancião	RD 20/magia	17º
Grande Ancião	Piada mortal, mover terra	19º

DRAGÃO DE COBRE JOVEM — ND 8

XP 4.800

CB dragão (terra) Médio

Inic +6; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 22, toque 12, desprevenido 20 (+2 Des, +10 natural)

PV 85 (9d12+27)

Fort +9, **Ref** +8, **Von** +8

Habilidades Defensivas esquiva sobrenatural; **Imunidade** ácido, paralisia, sono

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 45 m (mediano); escalar rocha

Corpo a Corpo mordida +13 (1d8+6/19-20), 2 garras +13 (1d6+4), 2 asas +8 (1d4+2)

Espaço 1,5 m; **Alcance** 1,5 (3 com mordida)

Ataques Especiais sopro (linha, 18 m, CD 17, 6d6 ácido), sopro letárgico (Cone, 9 m, CD 17, lento por 1d6+3 rodadas)

Habilidades similares à Magia (NC 9º)

À Vontade – *área escorregadia* (CD 13)

Magias **Conhecidas** (NC 1º)

1º (4/dia) – *alarme, imagem silenciosa* (CD 13)

0 (à vontade) – *detectar magia, luz, mensagem, som fantasma* (CD 12)

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 14, **Con** 17, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 14

BBA +9; **BMC** +13; **DMC** 25 (29 contra derrubar)

Talento Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida), Derrubar Aprimorado, Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada,

Perícia Apresentação (Comédia) +11, Blefar +14, Furtividade +14, Ofícios (armadilhas) +14, Percepção +14, S. Motivação +14, Usar Instrumento Mágico +14, Voo +14

Idiomas comum, dracônico, gnomo

DRAGÃO DE COBRE ADULTO ND 12

XP 19.200

CB dragão (terra) Grande

Inic +5; Percepção +22

Aura presença aterradora (54 m, CD 21)

DEFENSIVA

CA 29, toque 10, desprevenido 28 (+1 Des, +19 natural, -1 tamanho)

PV 172 (15d12+75)

Fort +14, **Ref** +10, **Von** +13

Habilidades Defensivas esquiva sobrenatural; RD 5/magia; **Imunidade** ácido, paralisia, sono; **RM** 23

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 60 m (ruim); escalar rocha

Corpo a Corpo mordida +21 (2d6+10/19-20), 2 garras +21 (1d8+7/19-20), 2 asas +16 (1d6+3), cauda +16 (18+10)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 (3 com mordida)

Ataques Especiais sopro (linha, 24 m, CD 22, 12d6 ácido), sopro letárgico

Habilidades similares à Magia (NC 15°)

À Vontade – *área escorregadia* (CD 15), *moldar rochas, riso histérico* (CD 16)

Magias Conhecidas (NC 7°)

3° (5/dia) – *dissipar magia, imagem maior* (CD 17)

2° (7/dia) – *armadilha fantasma, invisibilidade, poeira reluzente* (CD 16)

1° (7/dia) – *alarme, escudo arcano, identificação, imagem silenciosa* (CD 15), *mísseis mágicos*

0 (à vontade) – *abrir/fechar, detectar magia, ler magias, luz, mensagem, prestidigitação arcana, som fantasma* (CD 14),

ESTATÍSTICAS

For 25, **Des** 12, **Con** 21, **Int** 18, **Sab** 19, **Car** 18

BBA +15; **BMC** +23; **DMC** 34 (38 contra derrubar)

Talento Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida, Garra), Derrubar Aprimorado, Derrubar Maior, Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Golpe Vital

Perícia Apresentação (Comédia) +19, Artes Mágicas +22, Blefar +22, Diplomacia +22, Furtividade +15, Ofícios (armadilhas) +28, Percepção +22, S. Motivação +22, Usar Instrumento Mágico +22, Voo +13

Idiomas comum, dracônico, élfico, gnomo, halfling

QE mestre armadilheiro

DRAGÃO DE COBRE VENERÁVEL ND 17

XP 102.400

CB dragão (terra) Enorme

Inic +4; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +32

Aura letárgica, presença aterradora (90 m, CD 27)

DEFENSIVA

CA 39, toque 8, desprevenido 39 (+31 natural, -2 tamanho)

PV 310 (23d12+161)

Fort +20, **Ref** +13, **Von** +19

Habilidades Defensivas esquiva sobrenatural; RD 15/magia; **Imunidade** ácido, paralisia, sono; **RM** 28

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 60 m (ruim); escalar rocha

Corpo a Corpo mordida +32 (2d8+16/19-20), 2 garras +32 (2d6+11/19-20), 2 asas +27 (1d8+5), cauda +27 (2d6+16)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m (4,5 m com mordida)

Ataques Especiais sopro (linha, 30 m, CD 28, 20d6 ácido), esmagar, risadaria, sopro letárgico

Habilidades similares à Magia (NC 23°)

À Vontade – *área escorregadia* (CD 17), *lama em pedra, moldar rochas, muralha de pedra, pedra em lama, riso histérico* (CD 18)

Magias Conhecidas (NC 15°)

7° (4/dia) – *inverter a gravidade, teleportar objeto* (CD 23)

6° (7/dia) – *campo de antimagia, desorientar, imagem programada* (CD 23)

5°(7/dia) – *enviar mensagem, metamorfose, névoa mental* (CD 21), *teleporte*

4° (7/dia) – *confusão, moldar rochas, padrão prismático, pele rochosa*

3° (7/dia) – *dissipar magia, idiomas, rapidez, sugestão* (CD 19)

2° (7/dia) – *armadilha fantasma, invisibilidade, pirotecnia, poeira reluzente* (CD 18), *ver o invisível*

1° (8/dia) – *aura mágica, escudo arcano, imagem silenciosa* (CD 18), *névoa da escuridão, recuo acelerado*

0 (à vontade) – *abrir/fechar, detectar magia, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, mensagem, prestidigitação, som fantasma* (CD 17)

ESTATÍSTICAS

For 33, **Des** 10, **Con** 25, **Int** 22, **Sab** 23, **Car** 22

BBA +23; **BMC** +36; **DMC** 46 (50 contra derrubar)

Talentos Acelerar Magia, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida, Garra), Derrubar Aprimorado, Derrubar Maior, Desarme Aprimorado, Especialização em Combate, Foco em Magia (Ilusão), Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Iniciativa Aprimorada

Perícia Apresentação (Comédia) +29, Artes Mágicas +32, Blefar +32, Conhecimento (geografia, história) +32, Diplomacia +32, Furtividade +18, Ofícios (armadilhas) +42, Percepção +32, Sentir Motivação +32, Usar Instrumento Mágico +32, Voo +18

Idiomas anão, comum, dracônico, élfico, gigante, gnomo, halfling

QE mestre armadilheiro

Este dragão excêntrico passa a maior parte do tempo de combate tentando irritar e frustrar os seus inimigos.

Ilustração por Ben Wootten

DRAGÃO METÁLICO, LATÃO

Uma crista de chifres curva-se da parte traseira da cabeça deste dragão, levando a um longo pescoço e um corpo sinuoso de latão.

DRAGÃO DE LATÃO

CB dragão (fogo)

ESTATÍSTICAS BASE

ND 3; **Tamanho** Minúsculo; **Dado de Vida** 4d12

Deslocamento 18 m, escavação 9 m

Armadura Natural +3; **Sopro** linha, 2d4 fogo

For 11, **Des** 16, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 10

ECOLOGIA

Meio Ambiente desertos quentes

Organização solitário

Tesouro triplicado

HABILIDADES ESPECIAIS

Aura de Fogo (Sob) Um dragão de latão antigo ou mais velho é cercado por uma aura de calor intenso. Todas as criaturas dentro de 1,5 metros sofrem 1d6 pontos de dano de fogo no começo do turno do dragão. Um dragão venerável tem essa aura estendida para 3 metros. Um dragão grande ancião tem o dano aumentado para 2d6. Um dragão de latão pode suprimir ou ativar essa aura, sem limites como uma ação livre.

Convocar Djinni (Esp) Esta habilidade, usada pelo dragão de latão grande ancião uma vez por dia, funciona como a magia *convocar criatura*, exceto que apenas convoca um djinni nobre. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 9° nível.

Habilidades similares à Magia (Esp) Um dragão de latão ganha as seguintes habilidades similares à magia, usáveis à vontade ao atingir a categoria de idade listada. Muito Jovem – *falar com os animais*, Juvenil – *suportar elementos*; Adulto – *sugestão*; Antigo – *controlar os ventos*; Venerável – *controlar o clima*; Grande Ancião – *ciclone*.

Mover Areia (Esp) Um dragão de latão jovem ou mais velho pode deslocar areia para escavar ruínas e tesouros escondidos. Isto funciona como *mover terra*, mas afeta apenas areia. O dragão usa seu DV no lugar do nível de conjurador para este efeito. Este efeito é equivalente a uma magia de 5° Nível.

Sopro Sonífero (Sob) Em vez de uma linha de fogo, um dragão de latão pode soprar um cone de gás do sono. Criaturas dentro deste cone deverão ser bem sucedidas em um teste de Vontade ou dormirão por 1d6 rodadas mais 1 rodada por categoria de idade do dragão.

Tempestade de Areia (Sob) Um dragão de latão venerável ou mais velho pode criar uma tempestade de areia uma vez por dia, com uma ação de rodada completa. A tempestade tem um raio de 1,5 km e dura até 1 minuto por categoria de idade do dragão. O efeito funciona como uma tempestade de areia (*Livro Básico do Pathfinder RPG, página 431*), exceto que ela também é acompanhada pelos ventos da tempestade.

Vento do Deserto (Sob) Um dragão de latão juvenil ou mais velho pode convocar o vento do deserto para servi-lo. Isto funciona como uma *rajada de vento*, mas qualquer criatura em seu caminho deve realizar um teste de Fortitude ou ficará cega durante 1d4 de rodadas pela areia. A CD do teste de resistência é igual a CD do sopro do dragão.

Categoria de Idade	Habilidade Especial	Nível de Conjurador
Filhote	Subtipo Fogo, sopro sonífero	–
Muito Jovem	*Falar com os animais*	–
Jovem	Mover areia	1°
Adolescente	Vento do deserto, *suportar elementos*	3°
Adulto Jovem	RD 5/magia, resistência à magia	5°
Adulto	Presença aterradora, *sugestão*	7°
Experiente	RD 10/magia	9°
Antigo	Aura de fogo, *controlar os ventos*	11°
Muito Antigo	RD 15/magia	13°
Venerável	Tempestade de areia, *controlar o clima*	15°
Ancião	RD 20/magia	17°
Grande Ancião	Convocar djinni, *ciclone*	19°

DRAGÃO DE LATÃO JOVEM — ND 7

XP 3.200

CB dragão (fogo) Médio

Inic +6; **Sentidos** sentido às cegas 18 m, sentido dracônico; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 21, toque 12, desprevenido 19 (+2 Des, +9 natural)

PV 76 (8d12+24)

Fort +9, **Ref** +8, **Von** +7

Imunidade fogo, paralisia, sono

Fraqueza vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 18 m, escavação 18 m, voo 45 m (mediano)

Corpo a Corpo mordida +12 (1d8+6), 2 garras +12 (1d6+4), 2 asas +7 (1d4+2)

Espaço 1,5 m; **Alcance** 1,5 m (3 m com mordida)

Ataques Especiais sopro (linha, 18 m, CD 17, 6d4 fogo), sopro sonífero

Habilidades similares à Magia (NC 8°)

À Vontade – *falar com os animais*

Magias Conhecidas (NC 1°)

1° (4/dia) – *compreender idioma, encantar pessoas* (CD 13)

0 (à vontade) – *detectar magia, globos de Luz, mãos mágicas, mensagem*

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 14, **Con** 17, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 12

BBA +8; **BMC** +12; **DMC** 24 (28 contra derrubar)

Talento Foco em Magia (encantamento), Iniciativa Aprimorada, Planar, Prontidão

Perícia Blefar +12, Cura +12, Diplomacia +12, Linguística +12, Percepção +14, Sentir Motivação +14, Voo +13

Idiomas comum, dracônico, mais quaisquer outros 8

QE mover areia

DRAGÃO DE LATÃO ADULTO — ND 11

XP 12.800

CB dragão (fogo) Grande

Inic +5; **Sentidos** sentido às cegas 18 m, sentido dracônico; Percepção +24

Aura presença aterradora (54 m, CD 20)

DEFENSIVA

CA 28, toque 10, desprevenido 27 (+1 Des, +18 natural, -1 tamanho)

PV 161 (14d12+70)

Fort +14, **Ref** +10, **Von** +12

RD 5/magia; **Imunidade** fogo, paralisia, sono; **RM** 22

Fraqueza vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 18 m, escavação 9 m, voo 60 m (ruim)

Corpo a Corpo mordida +20 (2d6+10), 2 garras +20 (1d8+7), 2 asas +15 (1d6+3), cauda +15 (1d8+10)

Ataques Especiais sopro (linha, 24 m, CD 22, 12d4 fogo), sopro sonífero, vento do deserto

Habilidades similares à Magia (NC 14°)

À Vontade – *falar com os animais, sugestão* (CD 18), *suportar elementos*

Magias Conhecidas (NC 7°)

3° (5/dia) – *idiomas, imobilizar pessoas* (CD 18)

2° (7/dia) – *alterar-se, detectar pensamentos* (CD 15), *ver o invisível*

1° (7/dia) – *alarme, encantar pessoas* (CD 16), *escudo arcano, proteção contra o mal, ventriloquismo*

0 (à vontade) – *detectar magia, globos de luz, mãos mágicas, marca arcana, mensagem, prestidigitação, som fantasma* (CD 13)

ESTATÍSTICAS

For 25, **Des** 12, **Con** 21, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 16

BBA +14; **BMC** +22; **DMC** 33 (37 contra derrubar)

Talento Ataque Poderoso, Foco em Magia (encantamento), Foco em Magia Maior (encantamento), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Planar, Prontidão

Perícia Artes Mágicas +20, Blefar +20, Cura +20, Dip. +20, Ling. +20, Per. +24, S. Motivação +24, Sobrevivência +20, Voo +12

Idiomas comum, dracônico, mais quaisquer outros 14

QE mover areia

DRAGÃO DE LATÃO VENERÁVEL — ND 16

XP 76.800

CB dragão (fogo) Enorme

Inic +4; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +34

Aura fogo (3 m, 1d6 fogo), presença aterradora (90 m, CD 26)

DEFENSIVA

CA 38, toque 8, desprevenido 38 (+30 natural, -2 tamanho)

PV 297 (22d12+154)

Fort +20, **Ref** +13, **Von** +18

RD 15/magia; **Imunidade** fogo, paralisia, sono; **RM** 27

Fraqueza vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 18 m, escavação 9 m, voo 60 m (ruim)

Corpo a Corpo mordida +31 (2d8+16), 2 garras +31 (2d6+11), 2 asas +29 (1d8+5), cauda +29 (2d6+16)

Ataques Especiais esmagar, sopro (linha, 30 m, CD 28, 20d4 fogo), sopro sonífero, tempestade de areia, vento do deserto,

Habilidades similares à Magia (NC 22°)

À Vontade – *controlar o clima, controlar os ventos, falar com os animais, sugestão* (CD 18), *suportar elementos*

Magias Conhecidas (NC 15°)

7° (4/dia) – *palavra de poder: cegar, teleporte maior*

6° (6/dia) – *dissipar magia maior, mão vigorosa, tarefa/missão*

5°(7/dia) – *contatar outros planos, dominar pessoas* (CD 22), *miragem arcana, olhos observadores*

4° (7/dia) – *âncora dimensional, confusão* (CD 21), *encantar criaturas* (CD 21), *localizar criatura*

3° (7/dia) – *deslocamento, heroísmo, idiomas, imobilizar pessoas* (CD 20),

2° (7/dia) – *alterar-se, detectar pensamentos* (CD 17), *localizar objeto, resistir energia, ver o invisível*

1° (8/dia) – *alarme, encantar pessoas* (CD 18), *escudo arcano, proteção contra o mal, ventriloquismo*

0 (à vontade) – *detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, mensagem, prestidigitação arcana, som fantasma* (CD 15)

ESTATÍSTICAS

For 33, **Des** 10, **Con** 25, **Int** 20, **Sab** 21, **Car** 20

BBA +22; **BMC** +35; **DMC** 45 (49 contra derrubar)

Talentos Acelerar Magia, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Foco em Magia (encantamento), Foco em Magia Maior (encantamento), Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Planar, Prontidão

Perícia Artes Mágicas +30, Blefar +30, Conhecimento (local, história) +30, Cura +30, Diplomacia +30, Linguística +30, Percepção +34, Sentir Motivação +34, Sobrevivência +30, Voo +17

Idiomas comum, dracônico, mais quaisquer outros 22

QE mover areia

Conversadores consumados, dragões de latão preferem dialogar ao invés de lutar. Dragões de latão vivem nas proximidades de acampamentos humanoides, onde eles podem ouvir os boatos e as notícias recentes.

Ilustração por Ben Wootten

DRAGÃO METÁLICO, OURO

Escamas douradas cobrem o corpo deste dragão majestoso e uma crista real de chifres arqueia para trás, acima de seus olhos sábios e penetrantes.

DRAGÃO DE OURO

OB dragão (fogo)

ESTATÍSTICAS BASE

ND 7; **Tamanho** Pequeno; **Dado de Vida** 8d12

Deslocamento 18 m, nado 18 m

Armadura Natural +7; **Sopro** cone, 2d10 fogo

For 17, **Des** 14, **Con** 15, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 14

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies quentes

Organização solitário

Tesouro triplicado

HABILIDADES ESPECIAIS

Alterar Forma (Sob) Um dragão de ouro muito jovem ou mais velho pode assumir a forma de qualquer animal ou humanoide três vezes por dia como se estivesse usando *metamorfose*.

Aura de Fogo (Sob) Um dragão de ouro antigo ou mais velho é cercado por uma aura de calor. Todas as criaturas dentro de 1,5 metros sofrem 1d6 pontos de dano de fogo no começo do turno do dragão. Um dragão venerável tem essa aura estendida para 3 metros. Um dragão grande ancião tem o dano aumentado para 2d6. O dragão pode ativar ou suprimir essa aura como uma ação livre.

Auxílio Divino (**SM**) Uma vez por semana, um dragão de ouro grande ancião pode convocar poderes celestiais para auxílio. Isto funciona como a magia *milagre*.

Detectar Gemas (SM) Um dragão de ouro jovem ou mais velho pode detectar gemas três vezes por dia. Esta habilidade funciona como a magia *localizar objeto*, mas só pode ser utilizada para encontrar pedras preciosas.

Habilidades similares à Magia (SM) Um dragão de ouro ganha as seguintes habilidades similares à magia, usáveis à vontade ao atingir a categoria de idade listada. Seu nível de conjurador para esses efeitos é igual aos seus Dados de Vida, e as CD para os testes de resistência são baseadas em Carisma. Muito Jovem – *detectar o mal*, Juvenil – *benção*; Adulto – *luz do dia*; Antigo – *tarefa/missão*; Venerável – *explosão solar*; Grande Ancião – *presciência*.

Sopro Enfraquecedor (Sob) Ao invés de um cone de fogo, um dragão de ouro pode soprar um cone de gás enfraquecedor. Criaturas dentro do cone devem ser bem sucedidas em um teste de Fortitude ou sofrerão 1 ponto de dano na Força por categoria de idade (Vontade resiste à metade).

Sorte (SM) Uma vez por dia um dragão de ouro adulto ou mais velho pode tocar uma gema, comumente uma incrustada no couro do dragão, e enfeitiçá-la para trazer boa sorte. Enquanto o dragão carregar a gema, ele e toda criatura bondosa dentro de um raio de (3 m por categoria de idade) recebe +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência. Se o dragão der sua gema enfeitiçada para outra criatura, apenas o portador receberá o bônus. O efeito dura por 1d3 horas mais 3 horas por categoria de idade do dragão. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 2º nível.

Voo Rápido (Ext) Um dragão de ouro jovem ou mais velho é tratado como se fosse de uma categoria maior para determinar seu deslocamento de voo.

Categoria de Idade	Habilidade Especial	Nível de Conjurador*
Filhote	Subtipo fogo, sopro enfraquecedor	–
Muito Jovem	Alterar forma, *detectar o mal*	–
Jovem	Voo rápido, detectar gemas	1º
Adolescente	Bênção	3º
Adulto Jovem	RD 5/magia, resistência à magia	5º
Adulto	Presença aterradora, sorte, *luz do dia*	7º
Experiente	RD 10/magia	9º
Antigo	Aura de fogo, *tarefa/missão*	11º
Muito Antigo	RD 15/magia	13º
Venerável	*Explosão solar*	15º
Ancião	RD 20/magia	17º
Grande Ancião	Auxílio divino, *presciência*	19º

* Um dragão de ouro pode conjurar magias de clérigo como magias arcanas.

DRAGÃO DE OURO JOVEM — ND 11

XP 12.800

OB dragão (fogo) Grande

Inic +1; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +22

DEFENSIVA

CA 23, toque 10, desprevenido 22 (+1 Des, +13 natural, -1 tamanho)

PV 126 (12d12+48)

Fort +12, **Ref** +9, **Von** +13

Imunidade fogo, paralisia, sono; **Fraqueza** vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 18 m, voo 60 m (ruim); nado 18

Corpo a Corpo mordida +18 (2d6+10), 2 garras +18 (1d8+7/19-20), 2 asas +16 (1d6+3), cauda +16 (1d8+10)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 (3 m com mordida)

Ataques Especiais sopro (cone, 12 m, CD 20, 6d10 fogo), sopro enfraquecedor

Habilidades similares à Magia (NC 12º)

À Vontade – *detectar o mal*

Magias Conhecidas (NC 1º)

1º (4/dia) – *armadura arcana, escudo arcano*

0 (à vontade) – *detectar magia, emendar, estabilizar, luz*

ESTATÍSTICAS

For 25, **Des** 12, **Con** 19, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 16

BBA +12; **BMC** +20; **DMC** 31 (35 contra derrubar)

Talento Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (garras), Golpe Vital, Prontidão, Vontade de Ferro

Perícia Artes Mágicas +18, Conhecimento (local, religião) +18, Cura +18, Diplomacia +18, Natação +30, Percepção +22, Sentir Motivação +22, Voo +10

Idiomas comum, dracônico, élfico, halfling

QE alterar forma, detectar gemas, voo rápido

DRAGÃO DE OURO ADULTO — ND 15

XP 51.200

OB dragão (fogo) Enorme

Inic +0; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +30

Aura presença aterradora (54 m, CD 24)

DEFENSIVA

CA 30, toque 8, desprevenido 30 (+22 natural, -2 tamanho)

PV 225 (18d12+108)

Fort +17, **Ref** +11, **Von** +18

RD 5/magia; **Imunidade** fogo, paralisia, sono; **RM** 26

Fraqueza vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 18 m, voo 75 m (ruim); nado 18 m

Corpo a Corpo mordida +26 (2d8+15/19-20), 2 garras +26 (2d6+10/19-20), 2 asas +24 (1d8+5), cauda +24 (2d6+15)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m (4,5 m com mordida)

Ataques Especiais sopro (cone, 15 m, CD 25, 12d10 fogo), esmagar, sopro enfraquecedor

Habilidades similares à Magia (NC 18º)

À Vontade – *benção, detectar o mal, luz do dia*

Magias Conhecidas (NC 7º)

3º (5/dia) – *dissipar magia, oração*

2º (7/dia) – *auxílio, curar ferimentos moderados* (CD 17), *resistir energia*

1º (7/dia) – *alarme, armadura arcana, escudo arcano, escudo da fé, favor divino*

0 (à vontade) – *detectar magia, emendar, estabilizar, luz, mais 3*

ESTATÍSTICAS

For 31, **Des** 10, **Con** 23, **Int** 20, **Sab** 21, **Car** 20

BBA +18; **BMC** +30; **DMC** 40 (44 contra derrubar)

Talento Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida, garra), Foco em Crítico, Golpe Vital, Prolongar Magia, Prontidão, Vontade de Ferro

Perícia Artes Mágicas +26, Conhecimento (arcano, local, nobreza, religião) +26, Cura +26, Diplomacia +26, Natação +39, Percepção +30,Sentir Motivação +30, Voo +13

Idiomas celestial, comum, dracônico, mais 3

QE alterar forma, detectar gemas, voo rápido, sorte

DRAGÃO DE OURO VENERÁVEL — ND 20

XP 307.200

OB dragão (fogo) Imenso

Inic -1; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +40

Aura fogo, presença aterradora (90 m, CD 30)

DEFENSIVA

CA 39, toque 5, desprevenido 39 (-1 Des, +34 natural, -4 tamanho)

PV 377 (26d12+208)

Fort +23, **Ref** +14, **Von** +24

RD 15/mágica; **Imunidade** fogo, paralisia, sono; **RM** 31

Fraqueza vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 18 m, voo 75 m (desajeitado), nado 18 m

Corpo a Corpo mordida +36 (4d6+21/19-20), 2 garras +36 (2d8+14/19-20), 2 asas +34 (2d6+7/19-20), cauda +34 (2d8+21/19-20)

Espaço 6 m; **Alcance** 4,5 m (6 m com mordida)

Ataques Especiais sopro (cone, 18 m, CD 31, 20d10 fogo), esmagar, rasteira com a cauda,sopro enfraquecedor

Habilidades similares à Magia (NC 26º)

À Vontade – *benção, detectar o mal, explosão solar* (CD 25), *luz do dia, tarefa/missão*

Magias Conhecidas (NC 15º)

7º (5/dia) – *ressurreição, teleporte maior*

6º (7/dia) – *campo de antimagia, cura plena, dissipar magia maior*

5º(7/dia) – *dissipar o mal, teleporte, viagem planar, visão da verdade*

4º (7/dia) – *adivinhação, imunidade à magia, pele rochosa, restauração,*

3º (7/dia) – *dissipar magia, oração, purgar invisibilidade, rapidez*

2º (8/dia) – *auxílio, curar ferimentos moderados, resistir energia, restauração menor, silêncio*

1º (8/dia) – *alarme, armadura arcana, escudo arcano, escudo da fé, favor divino*

0 (à vontade) – *detectar magia, emendar, estabilizar, luz, mais 6*

ESTATÍSTICAS

For 39, **Des** 8, **Con** 27, **Int** 24, **Sab** 25, **Car** 24

BBA +26; **BMC** +44; **DMC** 53 (57 contra derrubar)

Talentos Acelerar Magia, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida, garra, asa, cauda), Crítico Estonteante, Foco em Crítico, Golpe Vital, Prolongar Magia, Prontidão, Vontade de Ferro

Perícia Artes Mágicas +36, Conhecimento (arcano, história, local, nobreza, planos, religião) +36, Cura +36, Diplomacia +36, Natação +51, Percepção +40, Sentir Motivação +40, Voo +13

Idiomas celestial, comum, dracônico, mais 5

QE alterar forma, detectar gemas, voo rápido, sorte

Um dragão de ouro é o ápice da virtude. Outros dragões metálicos respeitam seus primos dourados como agentes das forças divinas e arautos da raça dracônica, e eles são frequentemente procurados para conselhos e auxílios.

Ilustração por Ben Wootten

DRAGÃO METÁLICO, PRATA

As escamas deste dragão alto e elegante brilham como prata polida, sua cauda tem uma aparência emplumada.

DRAGÃO DE PRATA

OB dragão (frio)

ESTATÍSTICAS BASE

ND 6; **Tamanho** Pequeno; **Dado de Vida** 7d12

Deslocamento 12 m

Armadura Natural +6; **Sopro** cone, 2d8 frio

For 13, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 14

ECOLOGIA

Meio Ambiente montanhas temperadas

Organização solitário

Tesouro triplicado

HABILIDADES ESPECIAIS

Alterar Forma (Sob) Um dragão de prata pode assumir a forma de qualquer animal ou humanoide três vezes por dia como se estivesse usando *metamorfose*.

Aura de Frio (Sob) Um dragão de prata antigo ou mais velho é cercado por uma aura de frio intenso. Todas as criaturas dentro de 1,5 metros sofrem 1d6 pontos de dano de frio no começo do turno do dragão. Um dragão venerável tem essa aura estendida para 3 metros. Um dragão grande ancião tem o dano aumentado para 2d6. O dragão de prata pode ativar ou suprimir essa aura como uma ação livre.

Caminhar nas Nuvens (Sob) Um dragão de prata muito jovem ou mais velho pode tratar nuvens ou névoas como se fosse terreno firme.

Coragem Verdadeira (Ext) Um dragão de prata grande ancião pode lutar através da dor e da morte. Quando reduzido a menos de zero pontos de vida, ele permanece consciente, estabiliza automaticamente, e continua a agir (embora zonzo). Se ele receber dano ou for alvo de uma magia que cause sua morte, ele permanecerá vivo por 1 rodada e agirá normalmente (ele não ficará zonzo em sua rodada final).

Escamas Refletoras (Sob) Qualquer magia que tenha como alvo um dragão de prata antigo ou mais velho e falhe em superar a resistência à magia do dragão poderá ser refletida. Se o teste do nível de conjurador para superar a resistência à magia do dragão falhar por 5 ou mais, a magia será refletida. Se o teste falhar por 4 ou menos, a magia é simplesmente descartada. Esta habilidade funciona como a magia *refletir magias*.

Habilidades similares à Magia (SM) Um dragão de prata ganha as seguintes habilidades similares à magia, usáveis à vontade ao atingir a categoria de idade listada. Muito Jovem – *detectar o mal*, Juvenil – *queda suave*; Adulto – *nevoeiro*; Antigo – *controlar os ventos*; Venerável – *controlar o clima*; Grande Ancião – *inverter a gravidade*.

Sopro Paralisante (Sob) Ao invés de um cone de frio, um dragão de prata pode soprar um cone de gás paralisante. Criaturas dentro do cone devem ser bem sucedidas em um teste de Fortitude ou ficarão paralisadas por 1d6 de rodadas mais 1 rodada adicional por categoria de idade do dragão.

Visão na Névoa (Ext) Um dragão de prata juvenil ou mais velho pode ver perfeitamente dentro de nuvens ou névoas.

Voo Gracioso (Ext) A manobrabilidade aérea de um dragão de prata jovem ou mais velho é uma categoria melhor do que o normal.

Categoria de Idade	Habilidade Especial	Nível de Conjurado*
Filhote	Alterar forma, subtipo frio imunidade a ácido, sopro paralisante	–
Muito Jovem	Caminhar nas nuvens, *detectar o mal*	–
Jovem	Voo gracioso	1°
Adolescente	Visão na névoa, *queda suave*	3°
Adulto Jovem	RD 5/magia, resistência à magia	5°
Adulto	Presença aterradora, nevoeiro	7°
Experiente	RD 10/magia	9°
Antigo	Aura de frio, *controlar os ventos*	11°
Muito Antigo	RD 15/magia	13°
Venerável	Escamas refletoras, *controlar o clima*	15°
Ancião	RD 20/magia	17°
Grande Ancião	Coragem verdadeira, *inverter a gravidade*	19°

*Um dragão de prata pode conjurar magias clericais como magias arcanas.

DRAGÃO DE PRATA JOVEM — ND 10

XP 9.600

OB dragão (frio) Grande

Inic +5; **Sentidos** sentido dracônico; Percepção +17

DEFENSIVA

CA 22, toque 10, desprevenido 21 (+1 Des, +12 natural, -1 tamanho)

PV 104 (11d12+33)

Fort +10, **Ref** +8, **Von** +12

Imunidade ácido, frio, paralisia, sono; **Fraqueza** vulnerabilidade ao fogo

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 60 m (mediano); caminhar nas nuvens, voo gracioso

Corpo a Corpo mordida +16 (2d6+7), 2 garras +15 (1d8+5), 2 asas +13 (1d6+2), cauda +13 (1d8+7)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 (3 m com mordida)

Ataques Especiais sopro (cone, 12 m, CD 18, 6d8 frio), sopro paralisante

Habilidades similares à Magia (NC 11°)

À Vontade – *detectar o mal*

Magias Conhecidas (NC 1°)

1° (4/dia) – *alarme, ataque certeiro*

0 (à vontade) – *detectar magia, ler magias, luz, mensagem*

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 12, **Con** 17, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 16

BBA +11; **BMC** +17; **DMC** 28 (32 contra derrubar)

Talento Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Planar, Vontade de Ferro

Perícia Acrobacia +12, Artes Mágicas +17, Conhec. (local) +17, Cura +17, Diplomacia +17, Intimidação +17, Percepção +17, S. Motivação +17, Voo +13

Idiomas auran, comum, dracônico, gigante

QE alterar forma

DRAGÃO DE PRATA ADULTO — ND 14

XP 38.400

OB dragão (frio) Enorme

Inic +4; **Sentidos** sentido dracônico, visão na névoa; Percepção +25

Aura presença aterradora (54 m, CD 23)

DEFENSIVA

CA 29, toque 8, desprevenido 29 (+21 natural, -2 tamanho)

PV 195 (17d12+85)

Fort +15, **Ref** +12, **Von** +17

RD 5/magia; **Imunidade** ácido, frio, paralisia, sono; **RM** 25

Fraqueza vulnerabilidade ao fogo

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 60 m (mediano); caminhar nas nuvens, voo gracioso

Corpo a Corpo mordida +24 (2d8+12), 2 garras +23 (2d6+8), 2 asas +21 (1d8+4), cauda +21 (2d6+12)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m (4,5 m com mordida)

Ataques Especiais sopro (cone, 15 m, CD 23, 12d8 frio), esmagar, sopro paralisante

Habilidades similares à Magia (NC 17°)

À Vontade – *detectar o mal, nevoeiro, queda suave*

Magias Conhecidas (NC 7°)

3° (5/dia) – *dissipar magia, muralha de vento*

2° (7/dia) – *augúrio, curar ferimentos moderados, teia* (CD 17)

1° (7/dia) – *alarme, ataque certeiro, benção, escudo arcano, favor divino*

0 (à vontade) – *brilho, detectar magia, estabilizar, ler magias, luz, mensagem, prestidigitação arcana*

ESTATÍSTICAS

For 27, **Des** 10, **Con** 21, **Int** 20, **Sab** 21, **Car** 20

BBA +17; **BMC** +27; **DMC** 37 (41 contra derrubar)

Talento Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Foco em Arma (mordida), Golpe Vital, Planar, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro,

Perícia Acrobacia +17, Artes Mágicas +25, Cura +25, Conhecimento (arcano, local, nobreza) +25, Diplomacia +25, Intimidação +25, Percepção +25, Sentir Motivação +25, Voo +16

Idiomas anão, auran, comum, dracônico, gigante, terran

QE alterar forma

DRAGÃO DE PRATA VENERÁVEL — ND 19

XP 204.800

OB dragão (frio) Imenso

Inic +3; **Sentidos** sentido dracônico, visão na névoa; Percepção +35

Aura frio, presença aterradora (90 m, CD 29)

DEFENSIVA

CA 38, toque 5, desprevenido 38 (-1 Des, +33 natural, -4 tamanho)

PV 337 (25d12+175)

Fort +21, **Ref** +15, **Von** +23

Habilidades Defensivas escamas refletoras; **RD** 15/magia; **Imunidade** ácido, frio, paralisia, sono; **RM** 30

Fraqueza vulnerabilidade ao fogo

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 75 m (ruim); caminhar nas nuvens, voo gracioso

Corpo a Corpo mordida +34 (4d6+18/19-20), 2 garras +33 (2d8+12), 2 asas +31 (2d6+6), cauda +31 (2d8+18)

Espaço 6 m; **Alcance** 4,5 m (6 m com mordida)

Ataques Especiais sopro (cone, 24 m, CD 29, 20d8 frio), esmagar, sopro paralisante, rasteira com a cauda

Habilidades similares à Magia (NC 25°)

À Vontade – *controlar o clima, controlar os ventos, detectar o mal, nevoeiro, queda suave*

Magias Conhecidas (NC 15°)

7° (5/dia) – *palavra sagrada* (CD24), *repulsão* (CD 24)

6° (7/dia) – *banimento* (CD 23), *cura plena, dissipar magia maior*

5°(7/dia) – *coluna de chamas* (CD 22), *muralha de energia, viagem planar*

4° (7/dia) – *porta dimensional, movimentação livre, névoa sólida, quebrar encantamento, restauração*

3° (7/dia) – *curar ferimentos graves, dissipar magia, imobilizar pessoa* (CD 20), *muralha de vento*

2° (8/dia) – *acalmar emoções* (CD 19), *augúrio, curar ferimentos moderados, invisibilidade, teia*

1° (8/dia) – *ataque certeiro, benção, escudo arcano, favor divino, proteção contra o mal*

0 (à vontade) – *brilho* (CD 17), *detectar magia, estabilizar, ler magias, luz, mensagem, resistência, virtude*

ESTATÍSTICAS

For 35, **Des** 8, **Con** 25, **Int** 24, **Sab** 25, **Car** 24

BBA +25; **BMC** +41; **DMC** 50 (54 contra derrubar)

Talentos Acelerar Magia, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida), Foco em Arma (mordida), Foco em Crítico, Foco em Perícia (Voo), Golpe Vital, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Planar, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro

Perícia Acrobacia +24, Artes Mágicas +35, Conhecimento (arcano, história, local, nobreza, planos) +35, Cura +35, Diplomacia 35, Intimidação +35, Percepção +35, Sentir Motivação +35, Voo +21

Idiomas anão, auran, comum, dracônico, élfico, halfling, gigante, terran

QE alterar forma

Ilustração por Ben Wootten

De todos os dragões, os de prata são os mais corajosos, atendo-se a um código cavalheiresco de ajudar os mais fracos, derrotar o mal e comportar-se de maneira honrosa.

DRÍADE

Esta estranha e bela mulher parece ser feita de madeira e tem um cabelo vibrante que lembra folhas e flores.

DRÍADE **ND 3**

XP 800

CB fada Médio

Inic +4; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 17, toque 14, desprevenido 13 (+4 Des, +3 natural)

PV 27 (6d6+6)

Fort +5, **Ref** +9, **Von** +7;

RD 5/ferro frio

Fraquezas dependente de árvores

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo adaga +7 (1d4)

À distância arco longo obra prima +8 (1d8)

Habilidades Similares à Magia (NC 6º)

Sempre ativo – *falar com as plantas*

À Vontade – *enredar* (CD 15), *forma de árvore, moldar madeira* (somente 500 gramas)

3/dia – *encantar pessoas* (CD 15), *sono profundo* (CD 17), *travessia entre árvores*

1/dia – *sugestão* (CD 17)

ESTATÍSTICAS

For 10, **Des** 19, **Con** 13, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 18

BBA +3; **BMC** +3; **DMC** 17

Talentos Acuidade com Armas, Furtivo, Grande Fortitude

Perícias Adestrar Animais +10, Arte da Fuga +15, Conhecimento (natureza) +11, Escalar +9, Furtividade +15, Ofício (escultura) +11, Percepção +11, Sobrevivência +8; **Modificadores Raciais** +6 Ofício (madeira)

Idiomas comum, élfico, silvestre; falar com as plantas

QE mesclar-se às árvores, empatia selvagem, esculpir madeira

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas temperadas

Organização solitário, par ou bosque (3-8)

Tesouro padrão (adaga, arco longo obra prima com 20 flechas, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Dependente de Árvores (Sob) Uma dríade é misticamente ligada a uma única árvore enorme, e nunca pode se manter a uma distância maior que 375 metros desta árvore. A maioria das árvores das dríades são carvalhos, mas outras árvores funcionam tão bem quanto (geralmente influenciam sutilmente a personalidade e aparência da dríade) Uma dríade que se move além dos 375 metros de sua árvore fica imediatamente doente. Ela deve fazer um teste de Fortitude CD15 a cada hora depois disso para evitar ficar nauseada por uma hora. Se a dríade fica longe de sua árvore por 24 horas recebe 1d6 pontos de dano na Constituição, e outros 1d6 pontos de dano na Constituição a cada dia que se seguir – eventualmente, esta separação mata a dríade. A dríade pode criar uma nova ligação com outra árvore realizando um ritual de 24 horas e tendo sucesso num teste de Vontade CD 20.

Empatia Selvagem (Sob) Esta habilidade funciona como o talento de classe dos druidas empatia selvagem, exceto pela dríade ter um bônus racial +6 racial no teste. As dríades com níveis de druida adicionam este modificador racial nos seus testes de empatia selvagem.

Esculpir Madeira (Ext) Uma dríade possui bônus racial de +6 em testes de Ofícios que envolvam madeira, como se ela estivesse utilizando ferramentas de carpinteiro obra-prima.

Mesclar-se às Árvores (Sob) Uma dríade pode se mesclar com qualquer árvore, como na magia *mesclar-se às rochas*. Elas podem permanecer mescladas com uma árvore o quanto desejarem.

As dríades são fadas das árvores que preferem florestas isoladas longe de humanoides e sua necessidade de madeira. Os principais interesses de uma dríade são a sua própria sobrevivência e de suas amadas florestas, e elas têm sido conhecidas por coagir magicamente os transeuntes para que as ajudem em tarefas que elas não podem cumprir. Elas são mais inclinadas a serem amigáveis com os druidas e patrulheiros não-malignos, por eles terem respeito mútuo ou empatia com a natureza.

Dríades são guardiãs benignas das árvores, e embora possam fazer muito pouco em termos de violência direta, podem capturar e impedir ameaças às suas casas ou transformar inimigos em aliados. Algumas mantém um ou mais humanoides encantados em seu território para alertar ou levar para longe os atacantes. Adversários incapacitados normalmente são arrastados para as fronteiras da floresta e deixados lá, mas os malignos ou abertamente hostis são mortos assim que o combate acaba.

Ilustração de Kieran Yanner

DRIDER

As patas de aranha secas e ásperas compõem o visual horrendo desta monstruosidade – um medonha, fusão centaúrica de drow com aranha.

DRIDER **ND 7**

XP 3.200

CM aberração Grande

Inic +2; **Sentidos** *detectar o bem, detectar magia, detectar a ordem*, visão no escuro 36 m; Percepção +15

DEFENSIVA

CA 20, toque 12, desprevenido 17 (+2 Des, +1 esquiva, +8 natural, -1 tamanho)

PV 76 (9d8+36)

Fort +7, **Ref** +5, **Von** +9

Imunidade sono; **RM** 18

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escalada 6 m

Corpo a Corpo maça pesada o.p. +9/+4 (1d8+3), mordida +3 (1d4+1 mais veneno)

À distância arco composto o.p. +8/+3 (1d8+2/x3)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais teia (+7 à distância, CD 18, PV 9)

Habilidades similares à Magia (NC 9°)

Sempre Ativo – *detectar o bem, detectar magia, detectar a ordem*

À Vontade – *escuridão, fogo das fadas, globos de luz*

1/dia – *clarividência/clariaudiência, dissipar magia, escuridão profunda, levitar, sugestão* (CD 16)

Magias Conhecidas (NC 6°)

3° (4/dia) – *relâmpago* (CD 16)

2° (6/dia) – *invisibilidade, teia* (CD 15)

1° (7/dia) – *armadura arcana, imagem silenciosa* (CD 14), *mísseis mágicos, raio do enfraquecimento* (CD 14)

0 (à vontade) – *ler magias, mãos mágicas, pasmar* (CD 13), *raio de gelo, resistência, sangrar* (CD 13), *som fantasma*

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 15, **Con** 18, **Int** 15, **Sab** 16, **Car** 16

BBA +6; **BMC** +9; **DMC** 21 (33 contra derrubar)

Talentos Esquiva, Foco em Arma (mordida, maça), Lutar às Cegas, Magia em Combate

Perícias Artes Mágicas +14, Conhecimento (arcano) +14, Escalar +22, Furtividade +14, Intimidação +15, Percepção +15; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade

Idiomas comum, élfico, subterrâneo

QE armamento menor

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, par ou grupo (3-8)

Tesouro dobrado (maça pesada obra-prima, arco longo composto obra-prima [+2 For] com 20 flechas, tesouro adicional)

HABILIDADES ESPECIAIS

Armamento Menor (Ext) Embora o drider seja Grande, seu torso é do mesmo tamanho de um humanoide Médio. Sendo assim, eles utilizam armas de uma categoria menor que seu tamanho atual (Médio para a maioria dos drider).

Magias Um drider conjura magias como uma clérigo, feiticeiro ou mago de 6° nível, mas não ganha quaisquer outras habilidades de classe.

Veneno (Ext) mordida – ferimento; *TR* Fort CD 18; *Frequência* 1/rodada por 6 rodadas; *efeito* 1d2 For; *cura* 1 sucesso. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Criado a partir de um corpo de um drow, distorcido e modificado através de venenos e elixires especiais para tomar as características de uma aranha gigante, um drider é uma criatura perigosa.

Driders são sexualmente dimórficos. O corpo aracnídeo de uma drider fêmea é mais gracioso e elegante, como o corpo de uma viúva negra, enquanto o torso superior retém suas curvas sedutoras e belas faces (com exceção das afiadas e venenosas presas). Drider machos têm seus corpos aracnídeos corpulentos como a de uma tarântula, enquanto seu torso superior é rijo e suas faces sinistras se assemelham mais com uma aranha do que com um drow, e são complementadas por mandíbulas com presas.

Ilustração por Ben Wootten

DROW

Este elfo de pele negra se mantém em pose de batalha, seu cabelo é prateado e seus olhos são brancos e sem pupilas.

DROW ND 1/3

XP 135

Combatente drow 1

CM humanoide (elfo) Médio

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 36 m; Percepção +2

DEFENSIVA

CA 15 toque 12 desprevenido 13 (+2 armadura, +2 Des, +1 escudo)

PV 5 (1d10)

Fort +2, **Ref** +2, **Von** -1; +2 contra encantamento

Imunidade sono; **RM** 7; **Fraquezas** cegueira à luz

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo rapieira +2 (1d6/18-20)

À distância besta de mão +3 (1d4/19–20 mais veneno)

Habilidades Similares à Magia (NC 1º)

1/dia – *escuridão, fogo das fadas, globos de luz*

ESTATÍSTICAS

For 11, **Des** 15, **Con** 10, **Int** 10, **Sab** 9, **Car** 10

BBA +1; **BMC** +1; **DMC** 13

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Furtividade +2, Percepção. +2; Modificadores Raciais +2 Percepção

Idiomas élfico, subterrâneo

QE usar veneno

ECOLOGIA

Meio Ambiente subterrâneo

Organização par, esquadrilha (3-4), patrulha (5-8) ou equipe de guerra (10-40)

Tesouro Equipamento de PdM (armadura de couro, escudo de aço leve, rapieira, besta de mão com 20 virotes, veneno drow[2 doses], 3d6 po, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Usar Venenos (Ext) Drow são habilidosos no uso de venenos e nunca correm risco de de se envenenarem. Eles preferem uma toxina traiçoeira que deixa as vítimas inconscientes – este veneno permite que os drow capturem escravos facilmente.

Veneno drow – ferimento; TR Fort CD 13; frequência 1/min. por 2 min.; efeito inicial incons. por 1 min.; efeito secundário incons. por 2d4 horas; cura 1 sucesso.

Embora eles sejam relacionados aos elfos, na melhor das hipóteses, os drow são os seus primos malignos e perversos. Às vezes chamados de elfos negros, estas criaturas astutas espreitam as cavernas e túneis do mundo inferior, governando vastas cidades subterrâneas através do medo e do poder. Adoradores de demônios e escravizadores da maioria das raças que encontram, os drow estão entre os habitantes mais temidos e odiados do submundo.

Os drow são menores e mais magros que os seus parentes habitantes da superfície, mas são fisicamente semelhantes. Os drow têm a pele escura, variando da cor preta até um tom azul escuro. A maioria deles têm cabelo branco ou prateado e olhos vermelhos ou brancos, mas existem outras variações.

A sociedade drow é governada por uma nobreza poderosa, comandada por matriarcas sádicas e perigosas que constantemente confabulam e conspiram contra as casas nobres rivais e parentes menores dentro de suas próprias famílias. Muitos drow são soldados comuns e cidadãos decadentes, suas estatísticas básicas são apresentadas aqui – os drow nobres são mais poderosos e perigosos, e estão detalhados na página a seguir.

Em combate, os drow são completamente implacáveis, com pouco respeito pela justiça e misericórdia. Eles preferem fazer emboscadas ou atrair os inimigos para situações em que estão claramente na vantagem. Se a situação ficar contra eles, os drow são rápidos em fugir, deixando escravos e asseclas para cobrir sua fuga.

Os Personagens Drow

Os drow são definidos pelos seus níveis de classe – eles não possuem Dados de Vida raciais. Todos os drow têm as seguintes características raciais.

+2 Destreza, +2 Carisma, -2 Constituição: Os drow são ágeis e manipulativos.

Médio: Os drow são criaturas médias e não possuem bônus ou penalidades pelo seu tamanho.

Deslocamento Normal: Os drow têm um deslocamento base de 9 metros.

Visão no Escuro: Os drow podem enxergar no escuro até 36 metros.

Imunidades dos Drow: Os drow são imunes a efeitos mágicos de sono e recebem um bônus racial de +2 para testes contra magias de encantamento.

Sentidos Aguçados: Os drow recebem +2 de bônus racial em testes de Percepção.

Resistência à Magia: Os drow possuem uma resistência à magia igual a 6 mais seus níveis de classe.

Habilidades Similares à Magia: Um drow pode conjurar *globos de luz, escuridão* e *fogo das fadas* uma vez por dia usando seu nível de personagem total como seu nível de conjurador.

Cegueira à Luz: Uma exposição repentina à luz brilhante, cega o drow por 1 rodada; nas próximas rodadas, eles estarão ofuscados enquanto permanecerem na área afetada.

Usar Veneno: Veja em Habilidades Especiais.

Familiaridade com Arma: Os drow são proficientes com besta de mão, espada curta e rapieira.

Idiomas: Os drow começam a jogar falando élfico e subterrâneo. Os drow com Inteligência alta podem escolher idiomas bônus entre os seguintes: abissal, aklo, aquan, comum, dracônico, gnomo, goblin ou linguagem de sinais drow.

A Nobreza Drow

Cerca de 1 em cada 20 drow é abençoado com poderes inatos especiais - a esmagadora maioria desses drow excepcionais é do sexo feminino, e como resultado disso, a sociedade drow tende a ser matriarcal por natureza. Estes indivíduos especiais são criados e encorajados entre a casta regente, e ocorrem com mais frequência quando a mãe é de linhagem nobre. Estranhamente, o status do pai parece não aumentar nem diminuir as chances de uma criança vir a nascer como um drow nobre.

Crianças drow comuns nascidas de nobres geralmente são são destinadas a morrer – sacrificadas para um dos muitos deuses demoníacos a quem os drow oferecem adoração. É raro para um drow nobre nascer de pais comuns, mas quando acontece, ele geralmente assassina seus pais ou familiares antes que chege na maioridade, na intenção de esconder a verdade sobre sua educação de base e para facilitar os processos de entrada em uma das casas de nobreza da sua sociedade.

Os drow nobres são mais poderosos que a maioria de sua espécie, e como tal eles sobem rapidamente ao poder dentro de suas casas. Avançar através da hierarquia de uma casa de nobreza drow geralmente é uma combinação de assassinato, sedução e traição, levando a maioria dos drow que estão no poder a serem excessivamente paranoicos.

Os Personagens Drow Nobres

Drow nobres são definidos pelos seus níveis de classe – eles não possuem Dados de Vida raciais. O nível de desafio de um nobre drow é igual ao seu nível de classe. Drow nobres possuem todas as características raciais listadas acima para os personagens drow, mais as seguintes.

+4 de Destreza, +2 de Inteligência, +2 de Sabedoria, +2 de Carisma, - 2 de Constituição: Um drow nobre é muito ágil, observador e suntuoso. Estes modificadores de valores de atributo substituem os modificadores de valores de atributos drow padrão.

Habilidades Similares à Magia: drow nobres podem conjurar *globos de luz, escuridão profunda, fogo das fadas, queda suave* e *levitar* todas à vontade e têm *detectar magia* como um efeito sempre ativo. Um drow nobre pode também conjurar *favor divino, dissipar magia* e *sugestão*, uma vez por dia cada. Em alguns casos, as habilidades similares à magia de um drow nobre podem variar, embora o nível da habilidade não varie. O nível de conjurador de um nobre drow para suas habilidades similares à magia é igual ao seu nível de personagem.

Resistência à Magia: Drow nobres possuem resistência à magia igual a 11 mais seu nível de personagem.

DROW NOBRE **ND 3**

XP 800

Nobre drow fêmea clérigo 3

CM humanoide (elfo) Médio

Inic +3; **Sentidos** visão no escuro 36 m; Percepção +5

DEFENSIVA

CA 21, toque 13, desprevenido 18 (+6 armadura, +3 Des, +2 escudo)

PV 20 (3d8+3)

Fort +4, **Ref** +4, **Von** +6; +2 contra encantamento

Imunidade sono; **RM** 14; **Fraquezas** cegueira à luz

OFENSIVA

Deslocamento 6 m

Corpo a Corpo rapieira obra-prima +4 (1d6+1/18-20)

À distância besta de mão +5 (1d4/19–20 mais veneno)

Ataques Especiais toque hemorrágico (6/dia), canalizar energia negativa (4/dia, 2d6, CD12), toque do caos (6/dia)

Habilidades Similares à Magia (NC 3º)

Sempre Ativo – *detectar magia*

Sem Limite – *escuridão profunda, fogo das fadas, globos de luz, levitar, queda suave*

1/dia – *dissipar magia, favor divino, sugestão* (CD 14)

Magias Preparadas (NC 3º)

2º – *drenar força vital*[D](CD 15), *imobilizar pessoas* (CD 15), *silêncio* (CD 15)

1º – *benção, causar medo* (CD 14), *curar ferimentos leves, proteção contra a ordem*[D]

0 – *detector veneno, ler magias*, [D]magia de domínio, *resistência, sangrar* (CD 13);

Domínios Caos, Morte

ESTATÍSTICAS

For 12, **Des** 17, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 17, **Car** 12

BBA +2; **BMC** +3; **DMC** 16

Talentos Acuidade com Armas, Canalizar Punição

Perícias Artes Mágicas +6, Conhecimento (religião) +6, Sentir Motivação +9;

Modificadores Raciais +2 Percepção

Idiomas élfico, subterrâneo

QE usar veneno

Equipamento peitoral de aço obra prima, escudo de aço pesado, rapieira obra prima, veneno drow (4), *poção de invisibilidade, pergaminho de dissipar magia, varinha de curar ferimentos leves* (NC 1º, 20 cargas), 400 po

Ilustração de Warren Mahy

DUERGAR

Este anão careca e de barba comprida tem a pele cinza escuro, sobrancelhas baixas e curvadas, e olhos que parecem absorver ao invés de refletir luz.

DUERGAR ND 1/3

XP 135
Combatente duergar 1
OM Médio humanoide (anão)
Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 36 m; Percepção +1

DEFENSIVA

CA 17 toque 9 desprevenido 17 (+6 armadura, -1 Des, +2 escudo)
PV 8 (1d10+2)
Fort +4, **Ref** -1, **Von** +1; +2 contra magias
Imunidade paralisia, fantasmas e veneno;
Fraquezas sensibilidade à luz

OFENSIVA

Deslocamento 6 m
Corpo a Corpo martelo de guerra +3 (1d8+1/x3)
À distância besta leve +0 (1d8/19–20)
Habilidades Similares à Magia (NC 3°)
1/dia – *aumentar pessoa* (pessoal), *invisibilidade* (pessoal)

ESTATÍSTICAS

For 12, **Des** 9, **Con** 15, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 4
BBA +1; **BMC** +2; **DMC** 11
Talentos Foco em Arma (martelo de guerra)
Perícias Furtividade -3, Intimidação +1; **Modificadores Raciais** +2 Percepção relacionado a trabalhos em pedra, +4 Furtividade
Idiomas anão, comum, subterrâneo
QE devagar e sempre, estabilidade

ECOLOGIA

Meio **Ambiente** qualquer subterrâneo
Organização solitário, equipe (2-5), esquadrilha (6-12 mais 3 sargentos de 3° nível e 1 líder de 3°-8° nível), ou clã (13-80 mais 25% de crianças não combatentes, mais 1 sargento de 3° nível para cada 5 adultos, 3-6 tenentes de 3°-6° nível, e 1-4 capitães de 9° nível)
Tesouro Equipamento de PdM (cota de malha, escudo de aço pesado, martelo de guerra, besta leve [20 virotes], 3d6 po, outros tesouros)

Primos dos anões, os duergar são criaturas mal-humoradas que detestam invasores em seus reinos subterrâneos – mas nem perto do quanto eles odeiam seus parentes que vivem mais próximos da superfície.

Os duergar vivem em comunidades no subterrâneo profundo, e aparentam ser versões distorcidas e obscuras de seus parentes mais bondosos. Sua pele é cinza escuro, como se tivesse sido esfregada com poeira ou cinzas, mas esta coloração natural permite que eles se camuflem melhor nos ambientes subterrâneos. Eles são uma raça de escravocratas, mas somente os prisioneiros que não são anões são colocados em trabalho forçado, os que são, geralmente morrem no local de sua prisão.

Ilustração de Eric Lofgren

Em combate, os duergar atiram com bestas à distância, e então mudam para o martelo de guerra depois de algumas rodadas. Quando em menor número, ou sob determinada ameaça (e espaço), um duergar utilizará sua habilidade *aumentar pessoas* e começará a atacar seus inimigos.

Personagens Duergar

Os duergar são definidos pelos seus níveis de classe – eles não possuem Dados de Vida raciais. Todos os duergar têm as seguintes características raciais.

+2 Constituição, +2 Sabedoria, –4 Carisma: Os duergar são robustos e observadores, mas também teimosos e agressivos.

Devagar e Sempre: Os duergar têm um deslocamento base de 6 metros, mas que nunca é modificado por armadura ou sobrecarga.

Visão no Escuro: Os duergar podem enxergar no escuro até 36 metros.

Imunidades dos duergar: Os duergar são imunes à paralisia, magias fantasmas e veneno. Eles também ganham um bônus racial de +2 em testes de resistência contra magias e habilidades similares à magia.

Estabilidade: Os duergar recebem um bônus racial de +4 em sua DMC contra encontrão ou derrubar desde que esteja em solo maciço.

Habilidades Similares à Magia: Os duergar podem conjurar *aumentar pessoa* e *invisibilidade* uma vez por dia cada, usando seu nível de personagem como nível de conjurador. Ambas as habilidades similares à magia, afetam somente o duergar.

Sensibilidade à Luz: Os duergar ficam ofuscados se permanecerem em uma área de luz brilhante.

Idiomas: Os duergar começam a jogar falando anão, comum e subterrâneo. Os duergar com Inteligência alta podem escolher idiomas bônus entre os seguintes: aklo, dracônico, gigante, goblin, orc e terran.

Elefante

Estes animais de pele grossa possuem grandes presas de marfim flanqueando uma tromba longa e preênsil.

ELEFANTE **ND 7**

XP 3.200

N animal Enorme

Inic +0; **Sentidos** visão na penumbra, faro; Percepção +21

DEFENSIVA

CA 17, toque 8, desprevenido 17 (+9 natural, -2 tamanho)

PV 93 (11d8+44)

Fort +13, **Ref** +7, **Von** +6

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo lacerar +16 (2d8+10), pancada +16 (2d6+10)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais atropelar (2d8+15; CD 25)

ESTATÍSTICAS

For 30, **Des** 10, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 7

BBA +8; **BMC** +20; **DMC** 30 (34 contra derrubar)

Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Perícia (Percepção), Grande Fortitude, Tolerância, Vontade de Ferro

Perícias Percepção +21

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies quentes

Organização solitário ou rebanho (6-30)

Tesouro nenhum

Estes grandes animais terrestres, vagam majestosamente pelas planícies em rebanhos familiares fortemente unidos, e são símbolos de sabedoria e força. Tendo poucos predadores naturais, elefantes muitas vezes são caçados por causa de suas presas de marfim. Estas presas geralmente se tornam joias, estatuetas, e amuletos de riqueza.

Ilustração de Dean Spencer

Elefante, Mastodonte

Esta criatura é maior que um elefante normal, com enormes presas e pelo marrom desgrenhado cobrindo seu corpo.

MASTODONTE **ND 9**

XP 6.400

N animal Enorme

Inic +1; **Sentidos** visão na penumbra, faro; Percepção +24

DEFENSIVA

CA 21, toque 9, desprevenido 20 (+1 Des, +12 natural, -2 tamanho)

PV 133 (14d8+70)

Fort +14, **Ref** +10, **Von** +7

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo lacerar +21 (2d8+12), pancada +20 (2d6+12)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Ataques Especiais atropelar (2d8+18; CD 29)

ESTATÍSTICAS

For 34, **Des** 12, **Con** 21, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 7

BBA +10; **BMC** +24; **DMC** 35 (39 contra derrubar)

Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (lacerar), Foco em Perícia (Percepção), Tolerância, Vontade de Ferro, Vontade de Ferro Aprimorada

Perícias Percepção +24

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas e planícies temperadas ou frias

Organização solitário ou rebanho (6-30)

Tesouro nenhum

Os grandes mastodontes são os primos primitivos dos elefantes. Suas grandes presas fazem as dos elefantes normais parecerem insignificantes, se projetando para fora e, em seguida, curvando-se para trás com as pontas direcionadas uma à outra. O mamute-lanoso é uma variação do mastodonte adaptada para ambientes gelados, mas tem as mesmas estatísticas.

Companheiro Elefante/Mastodonte

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 12 m; CA +4 armadura natural; **Ataque** lacerar (1d8), pancada (1d6); **Valores de Atributo** For 14, Des 14, Con 13, Int 2, Sab 13, Car 7; **Habilidades Especiais** visão na penumbra, faro.

Progressão no 7º Nível: Tamanho Grande; **CA** +3 armadura natural; **Ataque** lacerar (2d6), pancada (1d8); **Valores de Atributo** +8 For, –2 Des, +4 Con; **Habilidades Especiais** atropelar (2d6).

ELEMENTAL, ÁGUA

A forma translúcida desta criatura se alterna entre uma coluna de água giratória e uma onda rebentante.

ELEMENTAL DA ÁGUA

Idiomas aquan

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Plano da Água)

Organização solitário, par ou gangue (3-8)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Encharcar (Ext) O toque de um elemental da água apaga quaisquer chamas não mágicas de tamanho Grande ou menor. A criatura pode dissipar qualquer fogo mágico que tocar como um efeito de *dissipar magia* (o nível de conjurador é igual ao DV do elemental)

Mestre da Água (Ext) Um elemental da água ganha um bônus de +1 em jogadas de ataque e dano se tanto ele quanto seu adversário estiverem tocando a água. Se o oponente e o elemental estiverem tocando o chão, o elemental recebe uma penalidade de -4 em jogadas de ataque e dano. Estes modificadores se aplicam para manobras de encontrão e ultrapassar, se o elemental estiver iniciando ou resistindo a esse tipo de ataque.

Vórtice (Sob) Um elemental da água pode criar um redemoinho de água com uma ação padrão, à vontade. Esta habilidade funciona igualmente ao ataque especial ciclone (ver página 300), mas só pode ser formado debaixo d'água e não pode sair da água.

ELEMENTAL DA ÁGUA PEQUENO — ND 1

XP 400

N extraplanar (água, elemental, extraplanar) Pequeno

Inic +0; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 17, toque 11, desprevenido 17 (+6 natural, +1 tamanho)

PV 13 (2d10+2)

Fort +4, **Ref** +3, **Von** +0

Imunidade características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 27 m

Corpo a Corpo pancada +5 (1d6+3)

Ataques Especiais encharcar, vórtice (CD 13), mestre da água

ESTATISTICAS

For 14, **Des** 10, **Con** 13, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +2; **BMC** +3; **DMC** 13

Talentos Ataque Poderoso

Perícias Acrobacia +4, Arte da Fuga +4, Conhecimento (planos) +1, Furtividade +8, Natação +14, Percepção +4;

ELEMENTAL DA ÁGUA MÉDIO — ND 3

XP 800

N extraplanar (água, elemental, extraplanar) Médio

Inic +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +5

DEFENSIVA

CA 17, toque 11, desprevenido 16 (+1 Des, +6 natural)

PV 30 (4d10+8)

Fort +6, **Ref** +5, **Von** +1

Imunidade características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 27 m

Corpo a Corpo pancada +7 (1d8+4)

Ataques Especiais encharcar, vórtice (CD 15), mestre da água

ESTATÍSTICAS

For 16, **Des** 12, **Con** 15, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +4; **BMC** +7; **DMC** 18

Talentos Ataque Poderoso, Trespassar

Perícias Acrobacia +6, Arte da Fuga +6, Conhecimento (planos) +2, Furtividade +6, Natação +16, Percepção +5;

ELEMENTAL DA ÁGUA GRANDE — ND 5

XP 1.600

N extraplanar (água, elemental, extraplanar) Grande

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +9

DEFENSIVA

CA 18, toque 12, desprevenido 15 (+2 Des, +1 esquiva, +6 natural, -1 tamanho)

PV 68 (8d10+24)

Fort +9, **Ref** +8, **Von** +2

RD 5/–; **Imunidade** características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 27 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +12 (1d8+5)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais encharcar, vórtice (CD 19), mestre da água

ESTATÍSTICAS

For 20, **Des** 14, **Con** 17, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +8; **BMC** +14; **DMC** 27

Talentos Ataque Poderoso, Esquiva, Trespassar, Trespassar Maior

Perícias Acrobacia +9, Arte da Fuga +11, Conhecimento (planos) +5, Furtividade +5, Natação +24, Percepção +9

ELEMENTAL DA ÁGUA ENORME — ND 7

XP 3.200

N extraplanar (água, elemental, extraplanar) Enorme

Inic +4; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +13

DEFENSIVA

CA 21, toque 13, desprevenido 16 (+4 Des, +1 esquiva, +8 natural, -2 tamanho)

PV 95 (10d10+40)

Fort +11, **Ref** +11, Von +3

RD 5/–; **Imunidade** características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 27 m

Corpo a Corpo 2 pancada +15 (2d6+7)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Ataques Especiais encharcar, vórtice (CD 22), mestre da água

ESTATÍSTICAS

For 24, **Des** 18, **Con** 19, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +10; **BMC** +19; **DMC** 34

Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Esquiva, Trespassar, Trespassar Maior,

Perícias Acrobacia +11, Arte da Fuga +15, Conhecimento (planos) +7, Furtividade +3, Natação +26, Percepção +13

ELEMENTAL DA ÁGUA MAIOR — ND 9

XP 6.400

N extraplanar (água, elemental, extraplanar) Enorme

Inic +5; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +16

DEFENSIVA

CA 23, toque 14, desprevenido 17 (+5 Des, +1 esquiva, +9 natural, -2 tamanho)

PV 123 (13d10+52)

Fort +12, **Ref** +15, **Von** +4

RD 10/–; **Imunidade** características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 27 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +20 (2d8+9)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Ataques Especiais encharcar, vórtice (CD 25), mestre da água

ESTATÍSTICAS

For 28, **Des** 20, **Con** 19, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +13; **BMC** +24; **DMC** 40

Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Esquiva, Fender Aprimorado, Reflexos Rápidos, Trespassar, Trespassar Maior

Perícias Acrobacia +18, Arte da Fuga +20, Conhecimento (planos) +12, Furtividade +10, Natação +30, Percepção +16

ELEMENTAL DA ÁGUA ANCIÃO — ND 11

XP 12.800

N extraplanar (água, elemental, extraplanar) Enorme

Inic +6; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +19

DEFENSIVA

CA 24, toque 15, desprevenido 17 (+6 Des, +1 esquiva, +9 natural, -2 tamanho)

PV 152 (16d10+64)

Fort +14, **Ref** +18, **Von** +5

RD 10/–; **Imunidade** características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 27 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +24 (2d10+10/19-20)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Ataques Especiais encharcar, mestre da água, vórtice (CD 28)

ESTATÍSTICAS

For 30, **Des** 22, **Con** 19, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +16; **BMC** +28; **DMC** 45

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (pancada), Encontrão Aprimorado, Esquiva, Fender Aprimorado, Reflexos Rápidos, Trespassar, Trespassar Maior

Perícias Acrobacia +25, Arte da Fuga +25, Conhecimento (planos) +19, Furtividade +17, Natação +37, Percepção +19

Os elementais da água são criaturas pacientes e implacáveis feitas de água doce ou salgada. Eles preferem se esconder ou arrastar seus adversários para dentro da água para ter mais vantagem no combate.

Assim como os outros elementais, todos os elementais da água têm suas próprias formas e aparências únicas. Muitos surgem como criaturas parecidas com uma onda com rostos vagamente humanoides e pequenas ondas "braços" de cada lado. Outra forma comum é a de qualquer criatura aquática, como um tubarão ou polvo, mas feita inteiramente de água.

Elemental	Altura	Peso	CD do TR do Vórtice	Altura do Vortice
Pequeno	1,2 m	15 kg	13	3–6 m
Médio	2,4 m	127 kg	**15**	**3–6 m**
Grande	**4,8 m**	1,0 t	**19**	**3–12 m**
Enorme	**9,5 m**	8,1 t	**22**	**3–15 m**
Maior	**10,8 m**	**9,5 t**	**25**	**3–18 m**
Ancião	**12 m**	**10,9 t**	**28**	**10–18 m**

Ilustração de Peter Bergting

ELEMENTAL, AR

Esta criatura que parece uma nuvem possui depressões escuras que lembram olhos e uma boca, um vento uivante ao seu redor molda suas formas sinistras.

ELEMENTAL DO AR

Idiomas auran

ECOLOGIA

Meio Ambiente Plano do Ar

Organização solitário, par ou gangue (3-8)

Tesouro Nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Mestre do Ar (Ext) Criaturas aéreas recebem uma penalidade de -1 em jogadas de ataque e dano contra um elemental do ar.

ND 1

XP 400

N extraplanar (ar, elemental, extraplanar) Pequeno

Inic +7; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 17, toque 14, desprevenido 14 (+ 3 Des, +3 natural, +1 tamanho)

PV 13 (2d10+2)

Fort +4, **Ref** +6, **Von** +0

Habilidades Defensivas mestre do ar; Imunidade características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento voo 30 m (perfeito)

Corpo a Corpo pancada +6 (1d4+1)

Ataques Especiais ciclone (CD 12)

ESTATÍSTICAS

For 12, **Des** 17, **Con** 12, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +2; **BMC** +2; **DMC** 15

Talentos Acuidade com Armas[B], Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea

Perícias Acrobacia +7, Arte da Fuga +7, Conhecimento (planos) +1, Furtividade +11, Percepção +4, Voo +17;

ELEMENTAL DO AR MÉDIO — ND 3

XP 800

N extraplanar (ar, elemental, extraplanar) Médio

Inic +9; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +7

DEFENSIVA

CA 19, toque 16, desprevenido 13 (+5 Des,+1 esquiva, +3 natural)

PV 30 (4d10+8)

Fort +6, **Ref** +9, **Von** +1

Habilidades Defensivas mestre do ar; Imunidade características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento voo 30 m (perfeito)

Corpo a Corpo pancada +9 (1d6+3)

Ataques Especiais ciclone (CD 14)

ESTATÍSTICAS

For 14, **Des** 21, **Con** 14, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +4; **BMC** +6; **DMC** 22

Talentos Acuidade com Armas[B], Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea

Perícias Acrobacia +11, Arte da Fuga +9, Conhecimento (planos) +1, Furtividade +10, Percepção +7, Voo +17;

ELEMENTAL DO AR GRANDE — ND 5

XP 1.600

N extraplanar (ar, elemental, extraplanar) Grande

Inic +11; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 21, toque 17, desprevenido 13 (+7 Des, +1 esquiva, +4 natural, -1 tamanho)

PV 68 (8d10+24)

Fort +9, **Ref** +13, **Von** +2

Habilidades Defensivas mestre do ar; **RD** 5/–; Imunidade características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento voo 30 m (perfeito)

Corpo a Corpo 2 pancadas +14 (1d8+4)

Espaço 3 m; Alcance 3 m

Ataques Especiais ciclone (CD 18)

ESTATÍSTICAS

For 18, **Des** 25, **Con** 16, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +8; **BMC** +13; **DMC** 31

Talentos Acuidade com Armas[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea, Mobilidade, Reflexos em Combate

Perícias Acrobacia +15, Arte da Fuga +15, Conhecimento (planos) +5, Furtividade +11, Percepção +11, Voo +21;

ELEMENTAL DO AR ENORME — ND 7

XP 3.200

N extraplanar (ar, elemental, extraplanar) Enorme

Inic +13; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +13

DEFENSIVA

CA 22, toque 18, desprevenido 12 (+9 Des, +1 esquiva, +4 natural, -2 tamanho)

PV 95 (10d10+40)

Fort +11, **Ref** +16, **Von** +5

Habilidades Defensivas mestre do ar; **RD** 5/–; Imunidade características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento voo 30 m (perfeito)

Corpo a Corpo 2 pancadas +17 (2d6+6)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Ataques Especiais ciclone (CD 21)

ESTATÍSTICAS

For 22, **Des** 29, **Con** 18, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +10; **BMC** +18; **DMC** 38

Talentos Acuidade com Armas[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B],

Investida Aérea, Mobilidade, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro
Perícias Acrobacia +18, Arte da Fuga +18, Conhecimento (planos) +7, Furtividade +9, Percepção +13, Voo +23;

ELEMENTAL DO AR MAIOR — ND 9

XP 6.400
N extraplanar (ar, elemental, extraplanar) Enorme
Inic +14; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +16

DEFENSIVA
CA 25, toque 19, desprevenido 14 (+10 Des, +1 esquiva, +6 natural, -2 tamanho)
PV 123 (13d10+52)
Fort +12, **Ref** +18, **Von** +6
Habilidades Defensivas mestre do ar; **RD** 10/–; **Imunidade** características de elemental

OFENSIVA
Deslocamento voo 30 m (perfeito)
Corpo a Corpo 2 pancadas +21 (2d8+7)
Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m
Ataques Especiais ciclone (CD 23)

ESTATÍSTICAS
For 24, **Des** 31, **Con** 18, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 11
BBA +13; **BMC** +22; **DMC** 43
Talentos Acuidade com Armas[B], Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea, Lutar às Cegas, Mobilidade, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro
Perícias Acrobacia +25, Arte da Fuga +23, Conhecimento (planos) +12, Furtividade +15, Percepção +16, Voo +27;

ELEMENTAL DO AR ANCIÃO — ND 11

XP 12.800
N extraplanar (ar, elemental, extraplanar) Enorme
Inic +15; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +19

DEFENSIVA
CA 28, toque 20, desprevenido 16 (+11 Des, +1 esquiva, +8 natural, -2 tamanho)
PV 152 (16d10+54)
Fort +14, **Ref** +21, **Von** +7
Habilidades Defensivas mestre do ar; **RD** 10/–; **Imunidade** características de elemental

OFENSIVA
Deslocamento voo 30 m (perfeito)
Corpo a **Corpo** 2 pancadas +25 (2d8+9)
Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m
Ataques **Especiais** ciclone (CD 27)

ESTATÍSTICAS
For 28, **Des** 33, **Con** 18, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 11
BBA +16; **BMC** +27; **DMC** 49
Talentos Acuidade com Armas[B], Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea, Lutar às Cegas, Mobilidade, Reflexos em Combate, Trespassar, Vontade de Ferro
Perícias Acrobacia +30, Arte da Fuga +30, Conhecimento (Planos) +19, Furtividade +22, Percepção +19, Voo +34;

Os Elementais do ar são criaturas rápidas e voadoras feitas de ar vivo. Primitivos e territoriais, eles não gostam de ser invocados ou de fazer as vontades dos mortais, e preferem muito mais gastar seu tempo no Plano do Ar, mergulhando e voando pelos céus infinitos.

Embora todos os elementais do ar de tamanho parecido tenham as mesmas estatísticas, a sua aparência exata pode variar amplamente entre os indivíduos. Um pode ser um vórtice animado de vento ou fumaça, enquanto outro pode ser uma criatura de fumaça parecida com um pássaro, com olhos brilhantes e asas de vento. Um elemental do ar prefere atacar alvos voadores ou outros alvos aéreos, não somente porque o seu domínio sobre o voo lhe dá uma ligeira vantagem, mas também porque detesta o pensamento de ter que tocar o chão. Um elemental do ar pode se mover embaixo d'água e, embora seja um elemental e não corra risco de afogamento, ele não tem nenhum nível em Natação e perde muito de seu deslocamento e mobilidade quando está debaixo d'água.

Elemental	Altura	Peso	CD do TR do Ciclone	Altura do Ciclone
Pequeno	1,2 m	500 gr	12	3–6 m
Médio	2,4 m	1 kg	14	3–9 m
Grande	4,8 m	2 kg	18	3–12 m
Enorme	9,6 m	4 kg	22	3–15 m
Maior	10,8 m	5 kg	23	3–18 m
Ancião	12 m	6 kg	27	3–18 m

Ilustração de Peter Bergting

ELEMENTAL, FOGO

Esta criatura parece uma fogueira viva móvel com línguas de chamas que se estendem em busca de coisas para queimar.

ELEMENTAL DO FOGO

Idiomas ignan

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Plano da Fogo)
Organização solitário, par ou gangue (3-8)
Tesouro nenhum

ND 1

XP 400
N extraplanar (elemental, extraplanar, fogo) Pequeno
Inic +5; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 16, toque 13, desprevenido 14 (+1 Des, +1 esquiva, +3 natural, +1 tamanho)
PV 11 (2d10)
Fort +3, **Ref** +4, **Von** +0
Imunidade características de elemental, fogo
Fraquezas vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 15 m
Corpo a Corpo pancada +4 (1d4 mais queimar)
Ataques Especiais queimar (1d4, CD 11)

ESTATÍSTICAS

For 10, **Des** 13, **Con** 10, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11
BBA +2; **BMC** +1; **DMC** 13
Talentos Acuidade com Armas[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B],
Perícias Acrobacia +5, Arte da Fuga +5, Conhecimento (planos) +1, Escalar +4, Intimidação +4, Percepção +4;

ELEMENTAL DO FOGO MÉDIO — ND 3

XP 800
N extraplanar (elemental, extraplanar, fogo) Médio
Inic +7; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +7

DEFENSIVA

CA 17, toque 14, desprevenido 13 (+3 Des, +1 esquiva, +3 natural)
PV 30 (4d10+8)
Fort +6, **Ref** +7, **Von** +1
Imunidade características de elemental, fogo
Fraquezas vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 15 m
Corpo a Corpo pancada +7 (1d6+1 mais queimar)
Ataques Especiais queimar (1d6, CD 14)

ESTATÍSTICAS

For 12, **Des** 17, **Con** 14, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11
BBA +4; **BMC** +5; **DMC** 19
Talentos Acuidade com Armas[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Mobilidade
Perícias Acrobacia +8, Arte da Fuga +8, Conhecimento (planos) +1, Escalar +5, Intimidação +5, Percepção +7

ELEMENTAL DO FOGO GRANDE — ND 5

XP 1.600
N extraplanar (elemental, extraplanar, fogo) Grande
Inic +9; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 19, toque 15, desprevenido 13 (+5 Des, +1 esquiva, +4 natural, -1 tamanho)
PV 60 (8d10+16)
Fort +8, **Ref** +11, **Von** +4
RD 5/–; **Imunidade** características de elemental, fogo
Fraquezas vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 15 m
Corpo a Corpo 2 pancadas +12 (1d8+2 mais queimar)
Espaço 3 m; **Alcance** 3 m
Ataques Especiais queimar (1d8, CD 16)

ESTATÍSTICAS

For 14, **Des** 21, **Con** 14, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11
BBA +8; **BMC** +11; **DMC** 27
Talentos Acuidade com Armas[B], Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Mobilidade, Vontade de Ferro
Perícias Acrobacia +14, Arte da Fuga +12, Conhecimento (planos) +5, Escalar +9, Intimidação +9, Percepção +11

ELEMENTAL DO FOGO ENORME — ND 7

XP 3.200
N extraplanar (elemental, extraplanar, fogo) Enorme
Inic +11; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +13

DEFENSIVA

CA 21, toque 16, desprevenido 13 (+7 Des, +1 esquiva, +5 natural, -2 tamanho)
PV 85 (10d10+30)
Fort +10, **Ref** +14, **Von** +5
RD 5/– **Imunidade** características de elemental, fogo
Fraquezas vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 18 m
Corpo a Corpo 2 pancadas +15 (2d6+4 mais queimar)
Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m
Ataques Especiais queimar (2d6, CD 18)

ESTATÍSTICAS

For 18, **Des** 25, **Con** 16, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11
BBA +10; **BMC** +16; **DMC** 34
Talentos Acuidade com Armas[B], Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Mobilidade, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro
Perícias Acrobacia +16, Arte da Fuga +16, Conhecimento (planos) +7, Escalar +13, Intimidação +9, Percepção +13

ELEMENTAL DO FOGO MAIOR — ND 9

XP 6.400

N extraplanar (elemental, extraplanar, fogo) Enorme

Inic +12; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +16

DEFENSIVA

CA 23, toque 17, desprevenido 14 (+8 Des, +1 esquiva, +6 natural, -2 tamanho)

PV 123 (13d10+52)

Fort +12, **Ref** +16, **Von** +6

RD 10/– **Imunidade** características de elemental, fogo

Fraquezas vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 18 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +19 (2d6+4 mais queimar)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Ataques Especiais queimar (2d8, CD 20)

ESTATÍSTICAS

For 24, **Des** 27, **Con** 18, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +13; **BMC** +22; **DMC** 41

Talentos Acuidade com Armas[B], Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Lutar às Cegas, Mobilidade, Postura do Vento, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +23, Arte da Fuga +21, Conhecimento (planos) +10, Escalar +20, Intimidação +15, Percepção +16

ELEMENTAL DO FOGO ANCIÃO — ND 11

XP 12.800

N extraplanar (elemental, extraplanar, fogo) Enorme

Inic +13; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +19

DEFENSIVA

CA 26, toque 18, desprevenido 16 (+9 Des, +1 esquiva, +8 natural, -2 tamanho)

PV 152 (16d10+64)

Fort +14, **Ref** +19, **Von** +7

RD 10/– **Imunidade** características de elemental, fogo

Fraquezas vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 18 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +23 (2d8+8 mais queimar)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Ataques Especiais queimar (2d10, CD 22)

ESTATÍSTICAS

For 26, **Des** 29, **Con** 18, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +16; **BMC** +26; **DMC** 46

Talentos Acuidade com Armas[B], Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Lutar às Cegas, Mobilidade, Postura Relâmpago, Postura do Vento, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +28, Arte da Fuga +28, Conhecimento (planos) +19, Escalar +27, Intimidação +19, Percepção +19

Os elementais do fogo são criaturas rápidas e cruéis feitas de chamas vivas.

Ilustração de Peter Bergting

Eles se alegram assustando seres mais fracos, e aterrorizando qualquer criatura que possam incendiar. Um elemental do fogo não pode entrar na água ou em qualquer outro líquido não inflamável. Um corpo feito de água é uma barreira intransponível a não ser que o elemental do fogo possa pisar ou pular sobre ela, ou se água estiver coberta com algum material inflamável (como uma camada de óleo). Os elementais do fogo variam em aparência – geralmente se manifestam em formas de serpentinas espiraladas feitas de fumaça e chamas, mas alguns optam por formas mais parecidas aos humanos, demônios, ou outros monstros na intenção de aumentar o terror de sua manifestação repentina. As feições do corpo de um elemental são formadas por partes escuras de chamas ou retalhos de fumaça quase estática, cinzas e brasas.

Elemental	Altura	Peso
Pequeno	1,2 m	500 gr
Médio	2,4 m	1 kg
Grande	4,8 m	2 kg
Enorme	9,6 m	4 kg
Maior	10,8 m	5 kg
Ancião	12 m	6 kg

ELEMENTAL, TERRA

Esta criatura desajeitada de terra e pedra e grosseiramente humanoide surge do solo, sem face, tem apenas duas brilhantes pedras preciosas como olhos.

ELEMENTAL DA TERRA

Idiomas terran

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Plano da Terra)
Organização solitário, par ou gangue (3-8)
Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Deslizar pela Terra (Ext) Um elemental da terra pode atravessar terra, barro, ou quase qualquer outro tipo de terra, exceto metal, tão facilmente quanto um peixe nada pela água. Se protegidos contra o dano de fogo, ele pode até mesmo deslizar através da lava. Sua passagem não deixa para trás nenhum túnel ou buraco, nem mesmo cria qualquer ondulação ou sinal de sua presença. A magia *mover terra* conjurada em uma área contendo um elemental da terra escavando, afasta o elemental 9 metros para trás, atordoando a criatura por 1 rodada, a não ser que ela seja bem sucedida em um teste de Fortitude CD 15.

Mestre da Terra (Ext) Um elemental da terra ganha um bônus de +1 em jogadas de ataque e dano caso ele e seu adversário estejam tocando o chão. Se o oponente está só no ar ou na água, o elemental recebe uma penalidade de -4 em jogadas de ataque e dano. Estes modificadores se aplicam às manobras de encontrão e ultrapassar, se o elemental estiver iniciando ou resistindo a esses tipos de ataque. (Estes modificadores não estão inclusos nos blocos de estatísticas.)

ND 1

XP 400

N extraplanar (elemental, extraplanar, terra) Pequeno
Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; sentido sísmico 18 m; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 17, toque 10, desprevenido 17 (-1 Des, +7 natural, +1 tamanho)
PV 13 (2d10+2)
Fort +4, **Ref** -1, **Von** +3
Imunidade características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escavação 6 m, deslizar pela terra
Corpo a Corpo pancada +6 (1d6+4)
Ataques Especiais mestre da terra

ESTATÍSTICAS

For 16, **Des** 8, **Con** 13, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11
BBA +2; **BMC** +4; **DMC** 13
Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado[B]
Perícias Avaliação +1, Conhecimento (exploração) +1, Conhecimento (planos) +1, Escalar +7, Furtividade +7, Percepção +4;

ELEMENTAL DA TERRA MÉDIO — ND 3

XP 800

N extraplanar (elemental, extraplanar, terra) Médio
Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; sentido sísmico 18 m; Percepção +7

DEFENSIVA

CA 18, toque 9, desprevenido 18 (-1 Des, +9 natural)
PV 34 (4d10+12)
Fort +7, **Ref** 0, **Von** +4
Imunidade características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escavação 6 m, deslizar pela terra
Corpo a Corpo pancada +9 (1d8+7)
Ataques Especiais mestre da terra

ESTATÍSTICAS

For 20, **Des** 8, **Con** 17, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11
BBA +4; **BMC** +9; **DMC** 18
Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado[B], Trespassar
Perícias Avaliação +1, Conhecimento (exploração) +2, Conhecimento (planos) +2, Escalar +10, Furtividade +3, Percepção +7;

ELEMENTAL DA TERRA GRANDE — ND 5

XP 1.600

N extraplanar (elemental, extraplanar, terra) Grande
Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; sentido sísmico 18 m; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 18, toque 8, desprevenido 18 (-1 Des,10 natural, -1 tamanho)
PV 68 (8d10+24)
Fort +9, **Ref** +1, **Von** +6
RD 5/–; **Imunidade** características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escavação 6 m, deslizar pela terra
Corpo a **Corpo** 2 pancadas +14 (2d6+7)
Espaço 3 m; **Alcance** 3 m
Ataques Especiais mestre da terra

ESTATÍSTICAS

For 24, **Des** 8, **Con** 17, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11
BBA +8; **BMC** +16; **DMC** 25
Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado[B], Encontrão Maior, Trespassar, Ultrapassar Aprimorado
Perícias Avaliação +6, Conhecimento (exploração) +3, Conhecimento (planos) +6, Escalar +15, Furtividade +5, Percepção +11;

ELEMENTAL DA TERRA ENORME — ND 7

XP 3.200

N extraplanar (elemental, extraplanar, terra) Enorme
Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; sentido sísmico 18 m; Percepção +13

DEFENSIVA

CA 19, toque 7, desprevenido 19 (-1 Des, +12 natural, -2 tamanho)
PV 95 (10d10+40)

Fort +11, Ref +2, Von +7
RD 5/–; Imunidade características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escavação 6 m, deslizar pela terra
Corpo a Corpo 2 pancadas +17 (2d8+9)
Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m
Ataques Especiais mestre da terra

ESTATÍSTICAS

For 28, **Des** 8, **Con** 19, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11
BBA +10; **BMC** +21; **DMC** 30
Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado[B], Encontrão Maior, Golpe Avassalador, Trespassar, Ultrapassar Aprimorado
Perícias Avaliação +6, Conhecimento (exploração) +4, Conhecimento (planos) +7, Escalar +18, Furtividade +4, Percepção +13;

ELEMENTAL DA TERRA MAIOR — ND 9

XP 6.400
N extraplanar (elemental, extraplanar, terra) Enorme
Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; sentido sísmico 18 m; Percepção +16

DEFENSIVA

CA 21, toque 7, desprevenido 21, (-1 Des, +14 natural, -2 tamanho)
PV 136 (13d10+65)
Fort +13, **Ref** +3, **Von** +8
RD 10/–; **Imunidade** características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escavação 6 m, deslizar pela terra
Corpo a Corpo 2 pancadas +21 (2d10+10)
Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m
Ataques Especiais mestre da terra

ESTATÍSTICAS

For 30, **Des** 8, **Con** 21, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 11
BBA +13; **BMC** +25; **DMC** 34
Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado[B], Encontrão Maior, Fender Aprimorado, Golpe Avassalador, Trespassar, Ultrapassar Aprimorado, Ultrapassar Maior
Perícias Avaliação +10, Conhecimento (exploração) +10, Conhecimento (planos) +13, Escalar +25, Furtividade +7, Percepção +16;

ELEMENTAL DA TERRA ANCIÃO — ND 11

XP 12.800
N extraplanar (elemental, extraplanar, terra) Enorme
Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; sentido sísmico 18 m; Percepção +19

DEFENSIVA

CA 23, toque 7, desprevenido 23, (-1 Des, +16 natural, -2 tamanho)
PV 168 (16d10+80)
Fort +15, **Ref** +4, **Von** +10
RD 10/–; **Imunidade** características de elemental

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escavação 6 m, deslizar pela terra
Corpo a Corpo 2 pancadas +26 (2d10+12/19-20)
Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m
Ataques Especiais mestre da terra

ESTATÍSTICAS

For 34, **Des** 8, **Con** 21, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 11
BBA +16; **BMC** +30; **DMC** 39
Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (pancada), Encontrão Aprimorado[B], Encontrão Maior, Fender Aprimorado, Golpe Avassalador, Ultrapassar Aprimorado, Trespassar, Ultrapassar Maior
Perícias Avaliação +19, Conhecimento (exploração) +19, Conhecimento (planos) +19, Escalar +31, Furtividade +10, Percepção +19;

Elemental	Altura	Peso
Pequeno	1,20 m	40 kg
Médio	2,40 m	375 kg
Grande	4,80 m	3.000 kg
Enorme	9,60 m	22.000 kg
Maior	10,80 m	24.000 kg
Ancião	12,00 m	27.000 kg

Os elementais da terra são criaturas lentas e teimosas feitas de pedra ou terra viva. Quando estão completamente imóveis, eles se assemelham a um monte de pedra ou a uma pequena colina.

Quando um elemental da terra lentamente entra em ação, sua aparência real pode variar, embora suas estatísticas pareçam idênticas a outros elementais do seu tamanho. A maioria dos elementais parece com animais terrestres feitos de pedra, terra, ou até mesmo cristal, com pedras preciosas brilhantes no lugar dos olhos.

Os maiores elementais da terra normalmente têm a aparência de um humanoide de pedra. Pequenas porções de vegetação geralmente crescem no solo que compõem as partes do corpo de um elemental da terra.

Ilustração de Peter Bergting

ENGUIA ELÉTRICA

Este peixe similar a uma cobra de 1,80 m se move lentamente. Um estranho som crepitante sai ocasionalmente do corpo da criatura.

ENGUIA ELÉTRICA **ND 2**

XP 600

N animal Pequeno

Inic +6; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 15, toque 13, desprevenido 13 (+ 3 Des, +3 natural, +1 tamanho)

PV 17 (2d8+8)

Fort +7, **Ref** +5, **Von** +0

Resistência eletricidade 10

OFENSIVA

Deslocamento 1,5 m, nado 9 m

Corpo a Corpo mordida +3 (1d6+1) e cauda –2 toque (1d6 eletricidade)

ESTATÍSTICAS

For 13, **Des** 14, **Con** 19, **Int** 1, **Sab** 10, **Car** 6

BBA +1; **BMC** +1; **DMC** 13 (não pode ser derrubado)

Talentos Iniciativa Aprimorada

Perícias Arte da Fuga +10, Furtividade +10, Natação +9, Percepção +4; **Modificadores Raciais:** +8 Arte da Fuga

ECOLOGIA

Meio Ambiente água quente e fresca

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Eletricidade (Ext) Uma enguia elétrica pode produzir uma descarga elétrica poderosa em sua cauda, transmitindo a descarga com um ataque de toque bem-sucedido. Em um acerto crítico, a criatura golpeada deve fazer um teste de Fortitude CD 15 ou ficará atordoada por 1d4 rodadas. A CD do teste é baseada em Constituição.

A enguia elétrica é um curioso peixe que respira ar ao invés de água, mas certamente a sua característica mais incomum é a sua habilidade de gerar poderosas descargas de eletricidade. Uma enguia elétrica mede 1,8 m de altura e pesa 45 quilos.

Companheiro Animal Enguia Elétrica

Estatística iniciais: Tamanho Pequeno; **Deslocamento** 1,5 metros, nado 9 m; **Ataque** mordida (1d6); **Valores de Atributo** For 12, Des 14, Con 18, Int 1, Sab 10, Car 6; **Qualidades Especiais** anfíbio, visão na penumbra, resistência à eletricidade 5.

Avanço para o 4° nível: CA +2 armadura natural; **Valores de Atributo:** Des +2, Con +2; **Qualidades Especiais** eletricidade (1d6), resistência à eletricidade 10.

ENGUIA, MOREIA GIGANTE

Esta enguia de 4,8 m de comprimento desliza pela água com uma graciosidade fabulosa, a boca aberta mostra seus dentes e um segundo conjunto de mandíbulas.

MOREIA GIGANTE **ND 5**

XP 1.600

N animal (aquático) Grande

Inic +6; **Sentidos** visão na penumbra, faro; Percepção +7

DEFENSIVA

CA 19, toque 11, desprevenido 17 (+2 Des, +8 natural, -1 tamanho)

PV 52 (7d8+21)

Fort +8, **Ref** +9, **Von** +3

OFENSIVA

Deslocamento nado 9 m

Corpo a Corpo mordida +11 (2d6+9 mais atracar)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais roer

ESTATÍSTICAS

For 22, **Des** 14, **Con** 16, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 8

BBA +5; **BMC** +12 (+16 agarrar); **DMC** 24 (não pode ser derrubado)

Talentos Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (mordida), Foco em Perícia (furtividade), Reflexos Rápidos

Perícias Arte da Fuga +10, Furtividade +8, Natação +14, Percepção +7; **Modificadores Raciais:** +8 Arte da Fuga

ECOLOGIA

Meio Ambiente oceanos quentes

Organização solitário, par ou ninhada (3 - 6)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Roer (Ext) Se uma moreia gigante inicia uma rodada com um adversário atracado, ela inflige automaticamente um dano de mordida (2d6+9 pontos de dano). Uma moreia gigante possui um segundo conjunto de mandíbulas em sua garganta que ajuda a devorar o alimento - ela pode fazer um segundo ataque de mordida (ataque +11, 1d6+3) contra um adversário com o qual esteja atracada.

A moreia é um predador feroz, capaz de segurar sua vítima em sua mandíbula primária enquanto um segundo conjunto menor de mandíbulas dentro de sua garganta mastiga porções menores.

Companheiro Animal Moreia Gigante

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **CA** +5 armadura natural; **Deslocamento** nado 9 m; **Ataque** mordida (1d8); **Valores de Atributo** For 14, Des 16, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 8; **Qualidades Especiais** visão na penumbra, atracar.

Avanço para o 7° Nível: Tamanho Grande; **CA** +3 armadura natural; **Ataque** mordida (2d6); **Valores de Atributo** For +8, Des –2, Con +4; **Qualidades Especiais** roer.

ENTE

Este tronco de árvore vivo é torcido e tem características humanoides vagas, utilizando galhos como braços e raízes como pernas.

ENTE **ND 8**

XP 4.800

NB planta Enorme

Inic -1; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 21, toque 7, desprevenido 21 (-1 Des, +14 natural, -2 tamanho)

PV 114 (12d8+60);

Fort +13, **Ref** +3, **Von** +9;

RD 10/cortante; **Imunidade** características de planta

Fraqueza vulnerabilidade ao fogo

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +17 (2d6+9/19-20)

À Distância pedra +7 (2d6+13)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Ataques Especiais arremessar rocha (54 m), atropelar (2d6+13, CD 25)

ESTATÍSTICAS

For 29, **Des** 8, **Con** 21, **Int** 12, **Sab** 16, **Car** 13

BBA +9; **BMC** +20; **DMC** 29

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (pancada), Fender Aprimorado, Foco em Arma (pancada), Prontidão, Vontade de Ferro

Perícias Conhecimento (natureza) +9, Diplomacia +9, Furtividade -9 (+7 na floresta), Intimidação +9, Percepção +12, Sentir Motivação +9; **Modificadores Raciais** +16 Furtividade nas florestas

Idiomas comum, ente, silvestre

QE animar árvores, dano dobrado em objetos, falar com árvores

ECOLOGIA

Meio Ambiente quaisquer florestas

Organização solitário ou bosque (2-7)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Animar as Árvores (SM) Um ente pode animar qualquer árvore dentro de 54 metros, à vontade, controlando até duas árvores por vez. Leva uma ação de rodada completa para a árvore se desenraizar, após isso, ela poderá se mover numa velocidade de 3 metros e lutar como um ente (embora elas só tenha uma ataque de pancada e não tenha a habilidade de animar árvores e arremessar rochas), ganhando a vulnerabilidade ao fogo do ente. Se o ente encerrar a habilidade de animação, se mover para fora do alcance ou ficar incapacitado, a árvore retorna imediatamente ao seu estado normal e se enraizará onde estiver.

Dano Dobrado contra Objetos (Ext) Um ente ou árvore animada que realizar um ataque total contra um objeto ou estrutura causa dano dobrado.

Falar com Árvores (Ext) Um ente tem a habilidade de conversar com plantas como se estivesse sob o efeito da magia *falar com as plantas* e a maioria das plantas conversam com eles com uma atitude amigável ou favorável.

Entes são guardiões da florestas e oradores das árvores. Mais antigos que as próprias florestas, eles se veem mais como pais e pastores do que jardineiros, entes são lentos e metódicos para a maioria das coisas, mas aterrorizantes quando forçados a lutar em defesa de seu rebanho. Embora eles raramente procurem companhia das raças que vivem menos e tendo uma desconfiança natural de mudança, eles são conhecidos por tolerar aqueles que buscam aprender com seus longos e enrolados monólogos, especialmente pupilos que expressam o desejo de ajudar a proteger as terras selvagens. Ainda contra aqueles que ameaçam a floresta, especialmente lenhadores que buscam madeira para serrar ou aqueles que tentam cortar uma parte da flores para construir um forte ou estabelecer uma cidade, a fúria dos entes é rápida e devastadora. Eles são particularmente capazes de destruir o que os outros constroem – uma característica que representa bem um ente furioso.

Entes são essencialmente criaturas solitárias, sendo que alguns indivíduos se responsabilizam por florestas inteiras, mas ocasionalmente eles se juntam em pequenos grupos chamados de bosque para compartilhar notícias e reproduzir. Em tempos de grande perigo, todos os bosques da região podem se reunir para grandes e longas reuniões chamadas de assembleia, mas tais eventos são excessivamente raros e milênios podem se passar entre elas.

Um ente comum mede 9 metros de altura com um tronco de 60 centímetros de diâmetro e pesa mais que 2 toneladas. Entes tendem a parecer com as espécies mais comuns de seus territórios selvagens.

Ilustrado por Andrew Hou

ESCORPIÃO GIGANTE

O escorpião de 4,80 metros de comprimento avança, com suas garras ferozes erguidas em desafio e com o ferrão de sua cauda arqueado acima de suas costas.

ESCORPIÃO GIGANTE **ND 3**

XP 800

N inseto Grande

Inic +0; **Sentidos** sentido sísmico 18m, visão no escuro 18m; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 16, toque 9, desprevenido 16; (+7 armadura, -1 tamanho)

PV 37 (5d8+15)

Fort +7, **Ref** +1, **Von** +1

Imunidade efeitos de ação mental

OFENSIVA

Deslocamento 15 m

Corpo a Corpo 2 garras +6 (1d6+4 mais atracar), ferrão +6 (1d6+4 mais veneno)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais constrição (1d6+4)

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 10, **Con** 16, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 2

BBA +3; **BMC** +8 (+12 agarrar); **DMC** 18 (30 contra derrubar)

Perícias Escalar +8, Furtividade +0, Percepção +4; **Modificadores Raciais** +4 Escalar, +4 Percepção, +4 Furtividade

ECOLOGIA

Meio Ambiente desertos quentes ou temperados, florestas, planícies ou subterrâneo

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ex) Ferrão – ferimento; TR Fort CD 17; *frequência* 1/rodada por 6 rodadas; *efeito* 1d2 dano For; *cura* 1 sucesso. A CD do teste é baseada em Constituição e inclui um bônus racial de +2.

Escorpiões gigantes são versões monstruosas do escorpião do deserto mais comum. Eles gostam de atacar qualquer criatura que encontrar. Os escorpiões gigantes normalmente dão investidas quando estão atacando, atracando a presa em suas pinças, e seguem chicoteando suas caudas segmentadas à frente para matar suas vítimas injetando veneno.

Os escorpiões gigantes medem mais de 2,40 metros de comprimento da cabeça até a base de sua cauda; a cauda adiciona 2,40 metros ou mais, embora normalmente esteja curvada acima das costas do escorpião. Os escorpiões gigantes pesam entre 1 e 6 toneladas.

Os escorpiões gigantes normalmente se alimentam de outros insetos gigantes, assim como de mamíferos grandes que eles paralisam com seu veneno, mas eles vão atacar e comer qualquer criatura viva que se arriscar a chegar perto. Por sua vez, escorpiões gigantes são presas dos vermes púrpura e de outros predadores grandes.

Os escorpiões gigantes se empenham em rituais de cortejo complexos quando acasalam, apertando as pinças uns dos outros, arqueando suas caudas, e atuando em uma "dança circular". Logo depois do acasalamento, o macho geralmente recua para evitar ser canibalizado pela fêmea.

Escorpiões fêmeas não põem ovos; elas dão a luz a seus filhotes em ninhadas de uma dúzia ou mais. A mãe carrega seus filhotes nas costas até que estejam crescidos o suficiente para se defender e caçar suas próprias presas.

Os escorpiões gigantes vivem em túneis subterrâneos, como caçadores solitários ou em pequenas colônias e ainda algumas vezes tomam residência em ruínas feitas pelos homens ou masmorras se tiverem alimento em abundância. As colônias de escorpiões gigantes normalmente são formadas de escorpiões de uma mesma ninhada que ainda têm de se estabelecer por conta própria.

Também existem outras espécies de escorpiões, alguns menores, outros maiores e com diferentes terrenos preferidos como florestas, planícies, ou até mesmo subterrâneos. As estatísticas para um escorpião gigante podem ser ajustadas mudando seus Dados de Vida e tamanho (ajustando Força, Destreza e Constituição como apropriado) para representar toda uma gama de espécies. A tabela a seguir lista as variações mais comuns.

Espécies	ND	Tamanho	DV
Escorpião de Ferrão Verde	1/4	Miúdo	1d8
Escorpião Fantasma	1/2	Pequeno	2d8
Escorpião das Cavernas	1	Médio	3d8
Escorpião do Abismo	8	Enorme	10d8
Escorpião Imperador Gigante	11	Imenso	16d8
Escorpião Negro	15	Colossal	22d8

Ilustração por Ben Wootten

Esfinge

Esta criatura tem o corpo de um leão, as asas de um falcão e a cabeça e o peitoral de uma linda humana.

ESFINGE (GINO-ESFINGE) ND 8

XP 4.800

N besta mágica Grande

Inic +5; **Sentidos** visão no escuro 18m, visão na penumbra; Percepção +21

DEFENSIVA

CA 21, toque 10, desprevenido 20 (+1 Des, +11 natural, -1 tamanho)

PV 102 (12d10+36)

Fort +11, **Ref** +9, **Von** +10

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 18 m (ruim)

Corpo a Corpo 2 garras +17 (2d6+6/19-20)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais bote, rasgar (2 garras +17, 2d6+6)

Habilidades Similares à Magia (NC 12º)

Sempre Ativo – *compreender idiomas, detectar magia, ler magia, ver o invisível*

3/dia – *clarividência/clariaudiência*

1/dia – *dissipar magia, lendas e histórias, localizar objeto, remover maldição*

1/semana – *qualquer uma das seguintes: símbolo do atordoamento* (CD 21), *símbolo da dor* (CD 19), *símbolo do medo* (CD 20), *símbolo da persuasão* (CD 20), *símbolo do sono* (CD 19); todos os símbolos duram no máximo 1 semana.

ESTATÍSTICAS

For 22, **Des** 13, **Con** 16, **Int** 18, **Sab** 19, **Car** 19

BBA +12; BMC +19; DMC 30 (34 contra derrubar)

Talentos Prontidão, Magia em Combate, Planar, Crítico Aprimorado (garra), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro

Perícias Artes Mágicas +12, Blefar +14, Conhecimento (dois quaisquer) +6, Diplomacia +14, Intimidação +14, Percepção +21, Sentir Motivação +19, Voo +7

Idioma comum, dracônico, esfinge

ECOLOGIA

Meio Ambiente desertos e montanhas quentes

Organização solitário, par ou culto (3-6)

Tesouro dobrado

Embora existam muitas espécies diferentes de esfinges, aquela a qual os sábios se referem como "gino-esfinge" (nome que muitas esfinges acham insultante) é uma criatura esperta e majestosa apesar de ser aterrorizante quando irritada. Menos moralistas que suas contrapartes masculinas (a "andro-esfinge"– uma criatura totalmente diferente do que esta apresentada aqui), esfinges são cuidadosas e metódicas em suas decisões, e orgulham-se de sua lógica fria e imparcial. Elas têm pouca paciência com variantes menores de esfinges, pois as consideram apenas um pouco melhores do que animais. Esfinges adoram charadas e dilemas complicados, fatos estranhos de tesouros e curiosidades arcanas do que ouro e gemas.

Apesar de não serem grandes sábias no sentido tradicional, as esfinges têm grande apreciação por quebra-cabeças que as levam a pesquisar superficialmente uma ampla variedade de assuntos, muitas vezes podem ser fontes valiosas de informações, especialmente ao fazer uso de suas habilidades mágicas. Geralmente, elas ficam felizes em negociar com outras raças e costumam trocar bens materiais por informações ou novos dilemas. Eles são excelentes guardiãs para templos, tumbas e qualquer outro lugar importante, mas apenas se deixadas adequadamente entretidas. Esfinges dão grande valor para educação, mas podem ser perigosamente temperamentais – ainda que elas decidam compartilhar suas últimas charadas com viajantes por puro altruísmo, elas não se importam em devorar aqueles que não dão a atenção adequada ao seus dilemas ou não fornecem informações úteis.

Esfinges têm geralmente 3 metros de altura e pesam cerca de 400 quilos. Embora suas asas sejam capazes de carregá-las no ar por longos períodos, elas voam horrivelmente e preferem aterrizar antes de entrar em combate, rasgando com suas poderosas garras. Apesar de serem muito territoriais, eles tendem a dar vários avisos aos intrusos antes de atacar.

Ilustração por Bento Box Studios

ESPECTRO

Esta figura fantasmagórica e translúcida se esvai na vista de uma névoa úmida, seu rosto é distorcido pela ira, formando uma máscara horrível.

ESPECTRO **ND 7**

XP 3.200

OM morto-vivo Médio (incorpóreo)

Inic +7; **Sentidos** visão no escuro 18m; Percepção +17

Aura aura antinatural (9 m)

DEFENSIVA

CA 15, toque 15, desprevenido 12 (+2 deflexão, +3 Des)

PV 52 (8d8+16)

Fort +4, **Ref** +5, **Von** +9

Habilidades Defensivas incorpóreo, resistência a canalizar +2

Fraqueza vulnerabilidade à ressurreição, impotência à luz solar

OFENSIVA

Deslocamento voo 24 m (perfeito)

Corpo a Corpo toque incorpóreo +10 (1d8 mais drenar energia)

Ataques Especiais criar prole, drenar energia (2 níveis, CD 16)

ESTATÍSTICAS

For –, **Des** 16, **Con** –, **Int** 14, **Sab** 16, **Car** 15

BBA +6; **BMC** +6; **DMC** 21

Talentos Foco em Arma (toque), Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas

Perícias Conhecimento (história) +10, Conhecimento (religião) +13, Furtividade +14, Intimidação +13, Percepção+17, Sobrevivência +11, Voo +11

Idioma comum

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, par, gangue (3-6) ou enxame (7-12)

HABILIDADES ESPECIAIS

Aura Antinatural (Sob) Animais, selvagens ou domesticados, podem sentir a presença sobrenatural do espectro a uma distância de 9 metros. Eles não se aproximarão mais que isso voluntariamente e entrarão em pânico se forem forçados a fazê-lo, a não ser que o mestre passe em um teste de CD 25 em Adestrar Animais, Cavalgar, ou empatia selvagem. Um animal em pânico permanece assim enquanto dentro de um raio de 9 m do espectro.

Criar Prole (Sob) Qualquer humanoide assassinado por um espectro, torna-se um espectro em 1d4 rodadas. A prole criada é menos poderosa do que um espectro típico e sofre -2 de penalidade em todos os testes e jogadas de d20, recebem -2 PV por DV e só drenam um nível no toque. As proles estão sob controle do espectro que as criaram e permanecem escravizadas até a morte dele, quando chegam a este ponto elas perdem suas penalidades de prole e se tornam espectros plenos e de livre-arbítrio. Eles não possuem nenhuma habilidade que tinham em vida.

Impotetência à Luz Solar (Ext) Espectros são enfraquecidos em luz solar natural (não com uma mera magia *luz do dia*) e fogem disso. Um espectro sob luz solar não pode atacar e fica zonzo.

Vulnerabilidade à Ressurreição (Sob) *Reviver os mortos* ou alguma magia similar conjurada em um espectro o destrói (Vontade anula). Para usar a magia com este fim, não são necessários componentes materiais.

Espectros são mortos-vivos malignos que odeiam a luz do dia e coisas vivas. Muitos são vítimas de assassinato ou humanos malignos, sua fúria os impede de entrar na outra vida. Como fantasmas, espectros assombram os lugares em que foram mortos e procuram arrastar os outros para o solitário abismo da não-vida.

Um espectro parece muito do que foi em vida e pode ser facilmente reconhecido por aqueles que conheciam o indivíduo ou viram a face do indivíduo em pinturas ou desenhos. Espectros retém um grande senso de identidade, e mesmo espectros anciões insanos, geralmente se mantêm coerentes. Historiadores malignos e necromantes frequentemente tentam se aliar com espectros pelo conhecimento que eles tinham em vida e guardaram depois da morte.

Ilustração por Concept Art House

Esqueleto

A pilha de ossos de repente se agita, levantando para tomar uma forma humana. Seus dedos longos e ossudos se se estendem para atacar os vivos.

ESQUELETO HUMANO ND 1/3

XP 135

NM morto-vivo Médio

Inic +5; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 16, toque 12, desprevenido 14 (+2 armadura, +2 Des, +2 natural)

PV 4 (1d8)

Fort +0, **Ref** +2, **Von** +2

RD 5/concussivo; **Imunidade** frio, características de morto-vivo

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a **Corpo** cimitarra quebrada +0 (1d6), garra -3 (1d4+1) ou 2 garras +2 (1d4+2)

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 14, **Con** –, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 10

BBA +0; **BMC** +2; **DMC** 14

Talentos Iniciativa Aprimorada[B]

Equipamento camisão de cota de malha quebrado, cimitarra quebrada

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização qualquer

Tesouro nenhum

Os esqueletos são ossos de mortos animados, trazidos à não-vida por magia corrupta. Embora a maioria dos esqueletos sejam autômatos sem mente, eles ainda possuem uma astúcia maligna intrínseca em si pela sua força animadora – astúcia tal que permite que eles possam empunhar armas e vestir armaduras.

Criando um Esqueleto

"Esqueleto" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (desde que não seja um morto-vivo) que possua um sistema estrutural esquelético (daqui em diante será chamada de criatura base).

Nível de Desafio: Depende dos Dados de Vida, veja ao lado.

Alinhamento: Sempre neutro e maligno.

Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Ela conserva qualquer subtipo exceto subtipos de tendência (como bom) e subtipos que indicarem espécie (como gigante). Ela não recebe o subtipo aprimorado.

DV	ND	XP
1/2	1/6	65
1	1/3	135
2–3	1	400
4–5	2	600
6–7	3	800
8–9	4	1.200
10–11	5	1.600
12–14	6	2.400
15–17	7	3.200
18–20	8	4.800

Ela utiliza todas estatísticas e habilidades especiais da criatura base exceto o que estiver indicado aqui.

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural muda conforme a seguir:

Tamanho do Esqueleto	Bônus de Armadura Natural
Miúdo ou menor	+0
Pequeno	+1
Médio ou Grande	+2
Enorme	+3
Imenso	+6
Colossal	+10

Dados de Vida: Um esqueleto perde quaisquer DV recebidos por níveis de classe e muda seus DV raciais para d8. Criaturas sem DV racial são tratadas como se elas tivessem 1 DV racial. Se a criatura tiver mais que 20 Dados de Vida, ela não pode se tornar um esqueleto pela magia *animar os mortos*. Um esqueleto usa o seu modificador de Carisma (ao invés do seu modificador de Constituição) para determinar seus pontos de vida bônus.

Testes de Resistência: Os bônus básicos para testes de resistência são Fort +1/3 DV, Ref +1/3 DV, e Von +1/2 DV + 2.

Habilidades Defensivas: Um esqueleto perde todas as habilidades defensivas da criatura base e recebe RD 5/concussivo e imunidade ao frio. Ele também recebe todas as imunidades padrão e características possuídas pelas criaturas pelas criaturas do tipo morto-vivo.

Deslocamento: Um esqueleto alado não pode usar suas asas para voar. Se a criatura base voa magicamente, então o esqueleto também voa. Todos os outros tipos de movimento são mantidos.

Ataques: Um esqueleto mantém todos os ataques de armas naturais e manufaturadas, além das proficiências em armas da criatura base, exceto os ataques que não funcionam sem a camada de carne. Uma criatura com mãos recebe 1 ataque de garra por mão; o esqueleto pode atacar com ambos os seus ataques de garra como uma ação de rodada completa. O dano causado por um ataque de garra depende do tamanho do esqueleto (veja as páginas 298 a 299). Se a criatura base já possui ataques de garra com suas mãos, use o dano da garra do esqueleto somente se for melhor.

Ataques Especiais: Um esqueleto não mantém nenhum dos ataques especiais da criatura base.

Atributos: A Destreza de um esqueleto aumenta em +2. Ele não tem nenhum valor de Constituição ou de Inteligência, e seus valores de Sabedoria e Carisma mudam para 10.

BBA: O bônus base de ataque de um esqueleto é igual a 3/4 dos seus Dados de Vida.

Perícias: Um esqueleto perde todos os níveis de perícia possuídos pela criatura base e não recebe nada por si próprio.

Talentos: Um esqueleto perde todos os talentos possuídos pela criatura base e recebe Iniciativa Aprimorada como um talento bônus.

Qualidades Especiais: Um esqueleto perde a maioria das qualidades especiais da criatura base. Ele mantém somente as qualidades especiais que melhorem seus ataques corpo a corpo e à distância.

Meio Ambiente: Qualquer, normalmente o mesmo da criatura base.

Organização: Qualquer.

Tesouro: Geralmente nenhum, embora algumas vezes o criador de um esqueleto o equipe com armaduras ou armas mágicas.

VARIAÇÕES DE ESQUELETOS

Existem numerosas variações de esqueletos, tais como aqueles cujos ossos queimam com um fogo interminável e aqueles que pingam sangue e remontam-se ao longo do tempo. Ambas essas variações de esqueletos podem ser criadas usando *animar os mortos*, mas elas contam como duas vezes seu número normal de Dados de Vida por conjuração. Uma vez controladas, elas contam normalmente para o limite do controlador.

Talvez a variação de esqueleto mais perigosa, contudo, seja o campeão esquelético. Este esqueleto mantém seu intelecto, e frequentemente alguns níveis de classe que ele possuía em vida. Um campeão esquelético não pode ser criado com *animar os mortos* – estes mortos-vivos poderosos somente se levantam sob condições similares àquelas que causam a manifestação de fantasmas ou através de rituais raros e altamente malignos.

Cada um dos tipos de esqueletos a seguir modifica o esqueleto base em algumas formas essenciais. Exceto o que estiver indicado, estas variações podem ser acumuladas umas com as outras – é possível ter um campeão esquelético sangrento flamejante.

Esqueleto Sangrento

Um esqueleto sangrento é coberto de uma camada escorregadia de sangue e entranhas infundidas com energia negativa. O sangue e entranhas permitem que o esqueleto reforme e cure a si mesmo. Somado às mudanças do modelo de esqueleto, faça os seguintes ajustes na criatura base.

Nível de Desafio: Como um esqueleto normal + 1.

Cura Acelerada: Um esqueleto sangrento tem cura acelerada igual a 1 para cada 2 Dados de Vida que possuir (mínimo de 1).

Testes de Resistência: Um esqueleto sangrento recebe resistir a canalização +4.

Atributos: O Carisma de um esqueleto sangrento é 14.

Qualidades Especiais: Um esqueleto sangrento recebe a qualidade especial imortal.

Imortal (Sob): Um esqueleto sangrento é destruído quando é reduzido a 0 pontos de vida, mas retorna à não vida 1 hora depois com um ponto de vida, permitindo que sua cura acelerada, posteriormente, volte a curá-lo. Um esqueleto sangrento pode ser destruído permanentemente se for destruído com energia positiva, se for reduzido a 0 pontos de vida na área de uma magia de *benção* ou *santificar*, ou se seus restos forem aspergidos com um frasco de água benta.

Esqueleto Flamejante

Um esqueleto flamejante é rodeado por uma aura de chamas que causam dano de fogo àqueles que o atacarem. Somado a essas mudanças para o modelo do esqueleto, faça os seguintes ajustes na criatura base.

Nível de Desafio: Como um esqueleto normal + 1.

Aura: Os esqueletos flamejantes possuem aura ardente.

Aura Ardente (Ext): As criaturas adjacentes a um esqueleto flamejante recebem 1d6 pontos de dano de fogo no começo de seus turnos. Qualquer um que atacar um esqueleto flamejante com um ataque desarmado ou um ataque natural recebe 1d6 pontos de dano de fogo.

Habilidades Defensivas: Os esqueletos flamejantes perdem sua imunidade ao frio mas recebem imunidade ao fogo. Um esqueleto flamejante recebe vulnerabilidade a dano de frio.

Ataques Corpo a Corpo: Os ataques corpo a corpo de um esqueleto flamejante (incluindo tanto aqueles feitos com uma arma natural tanto aqueles feitos com uma arma manufaturada) recebem 1d6 pontos de dano de fogo adicionais.

Atributos: O Carisma de um esqueleto flamejante é 12.

Qualidades Especiais: Um esqueleto flamejante recebe morte ardente.

Morte Ardente (Sob): Um esqueleto flamejante explode em uma erupção de chamas quando ele morre. Qualquer um adjacente ao esqueleto quando ele é destruído recebe 1d6 pontos de dano de fogo para cada 2 Dados de Vida que o esqueleto possuir (mínimo de 1d6). Um teste de Reflexos (CD = 10 + 1/2 dos Dados de Vida do esqueleto + bônus de Car do esqueleto) diminui o dano pela metade.

Ilustração de Warren Mahy

Estrangulador

Um olho enorme abre-se na frente desta criatura cônica, bem acima de uma boca cheia de dentes. Fios longos de material fibroso chicoteiam das suas laterais.

ESTRANGULADOR **ND 12**

XP 19.200

CM aberração Grande

Inic +5; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +24

DEFENSIVA

CA 27, toque 10, desprevenido 26 (+1 Des, +17 natural, -1 tamanho)

PV 162 (12d8+108)

Fort +13, **Ref** +5, **Von** +13

Imunidade eletricidade; **Resistência** frio 10; **RM** 27

Fraquezas vulnerabilidade ao fogo

OFENSIVA

Deslocamento 3 m

Corpo a Corpo mordida +20 (4d8+18/19–20)

À distância 6 fios +10 toque (1d6 Força)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais puxar (fio, 1,50 metros), fios

ESTATÍSTICAS

For 34, **Des** 13, **Con** 29, **Int** 13, **Sab** 16, **Car** 12

BBA +9; **BMC** +22; **DMC** 33 (não pode ser derrubado)

Talentos Crítico Aprimorado (mordida), Foco em Arma (fio), Foco em Perícia (Percepção, Furtividade), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro

Perícias Conhecimento (exploração) +16, Conhecimento (religião) +13, Escalar +27, Furtividade +14 (+26 em áreas rochosas ou geladas), Percepção +24; **Modificadores Raciais** +8 de Furtividade em áreas rochosas ou geladas

Idiomas aklo, subterrâneo

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, par ou aglomerado (3-6)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Fios (Ext) Um estrangulador pode estender até seis fios finos e grudentos do seu corpo ao mesmo tempo, lançando-os até a distância máxima de 15 metros. Um ataque de um estrangulador com seus fios é resolvido como ataques de toque à distância. Estes fios são bem fortes, mas podem ser cortadas por qualquer quantidade de dano cortante (a CA de um fio é 20). Uma criatura golpeada por um fio fica anestesiada e enfraquecida pelo material estranho e deve fazer um teste de Fortitude CD 25 ou receber 1d6 pontos de dano na Força. A CD do teste é baseada em Constituição.

Um estrangulador é um caçador de emboscadas. Capaz de alterar a coloração e forma de seu corpo, um estrangulador camuflado parece muito com uma estalagmite de pedra ou de gelo (ou em câmaras de teto baixo, uma coluna de pedra ou de gelo). Em áreas sem tais características para se misturar, um estrangulador pode comprimir seu corpo em uma forma muito mais atarracada parecida com um pedregulho. Os fios que ele expele não são de carne mas de um material fino e semi líquidos ou parecidos com cera parcialmente derretida mas com a força de uma corrente de ferro e a habilidade de anestesiar carne e exaurir forças. O estrangulador pode manipular estes fios com grande acuidade, e pode arremessá-los a uma distância de 15 metros para apanhar objetos que atraem sua atenção.

Embora seja alienígena e monstruoso em sua forma, o estrangulador é de fato um dos habitantes mais inteligentes das cavernas profundas do mundo. Eles não formam sociedades grandes (embora os estranguladores possam ser encontrados vivendo entre alguns habitantes das moradias profundas como os devoradores de intelectos ou neotelídeos, por quem eles algumas vezes são vistos como aliados), mas frequentemente se juntam em pequenos aglomerados.

Particularmente interessados na filosofia existencialista e os mais delicados pontos das religiões mais sinistras do mundo, um estrangulador pode falar e argumentar por horas com aqueles que inicialmente foram requisitados meramente como alimentos. As histórias falam de oradores particularmente habilidosos e filósofos que foram mantidos por dias e até mesmo anos como animais de estimação ou companheiros de conversação por aglomerados de estranguladores, mas no fim de tudo, se tais animais de estimação não escapam eventualmente, o apetite de um estrangulador sempre se sobressai sobre sua curiosidade intelectual – especialmente em casos onde os animais de estimação são constantemente mais ardilosos que o raciocínio e a paciência do seu algoz.

Um estrangulador mede 2,70 metros de altura e pesa 1.100 quilos.

Ilustração por Dean Spencer

ETTERCAP

Esta criatura roxa e hedionda caminha ereta como um ser humano, mas seu rosto é o de uma aranha e suas mãos são garras em forma de foice.

ETTERCAP **ND 3**

XP 800

NM aberração Médio

Inic +7; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +9

DEFENSIVA

CA 15, toque 13, desprevenido 12 (+ 3 Des, +2 natural)

PV 30 (4d8+12)

Fort +6, **Ref** +4, **Von** +6

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

Corpo a Corpo mordida +5 (1d6+2 mais veneno) e 2 garras +5 (1d4+2)

Ataques Especiais armadilhas, teia (+6 à distância, CD 15, PV 4)

ESTATÍSTICAS

For 14, **Des** 17, **Con** 17, **Int** 6, **Sab** 15, **Car** 8

BBA +3; **BMC** +5; **DMC** 18

Talentos Iniciativa Aprimorada, Grande Fortitude

Perícias Escalar +14, Furtividade +7, Ofícios (armadilhas) +8, Percepção +9; **Modificadores Raciais:** +8 em Ofícios (armadilhas)

Idioma comum

QE empatia com aranhas +7

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas temperadas

Organização solitário, par ou ninho (3-6 mais 2-8 aranhas gigantes)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Armadilhas (Ext) O ettercap é particularmente habilidoso elaborando armadilhas sagazes com suas teias. Buracos profundos, laços corredios, fossos com lanças, são as armadilhas mais comuns que os ettercap constroem com suas teias. Um ettercap não precisa de ouro para construir estas armadilhas, apenas de tempo. Regras para instalar armadilhas podem ser encontradas no Capítulo 13 do *Livro Básico do Pathfinder RPG*.

Buraco profundo do Ettercap: ND 3; *Tipo* mecânica; *Percepção* CD 20; *Operar Mecanismo* CD 20; *Gatilho* localização; Reajuste reparo; *Efeito* +10 corpo a corpo (4d6), alvos múltiplos (todos os alvos em um quadrado de 3 m).

Laço Corrediço do Ettercap: ND 1; *Tipo* mecânica; *Percepção* CD 20; *Operar Mecanismos* CD 20; *Gatilho* localização; Reajuste reparo; *Efeito* teste de BMC +15 (agarrar)

Armadilha de Lanças do Ettercap: ND 2; *Tipo* mecânica; *Percepção* CD 20; *Operar Mecanismos* CD 20; *Gatilho* localização; Reajuste reparo; *Efeito* +15 corpo a corpo (1d6+6).

Empatia com Aranhas (Ext) Esta habilidade funciona como a empatia selvagem dos druidas, exceto pelo fato de que o ettercap só pode usar esta habilidade em aranhas. Um ettercap ganha um bônus racial de +4 neste teste. As aranhas são irracionais, mas sua comunicação empática permite que um pouco de inteligência seja implantada, permitindo aos ettercap treinar aranhas gigantes e usá-las como guardiãs.

Veneno (Ext) Mordida – ferimento; TR Fort CD 15; *frequência* 1/rodada por 10 rodadas; *efeito* 1d2 Des; *cura* 2 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Os ettercap tipicamente medem 1,8 metros de altura e pesam cerca de 100 quilos. Eles são criaturas solitárias e raramente se agrupam com outras criaturas de sua espécie, mesmo para se acasalarem. Quando eles se agrupam, tendem a atrair uma variedade de diferentes aranhas, formando um coletivo estranho de ettercaps e aracnídeos.

Os ettercaps são conhecidos por instalar armadilhas sagazes feitas de teias e outros materiais naturais, usando-as para capturar suas presas. Eles constroem abrigos feitos de teia, normalmente em cima de árvores longe de outros predadores terrestres, e usam aranhas monstruosas como vigias e guardiãs. Os ettercaps não são criaturas corajosas, mas suas armadilhas garantem que seus inimigos jamais saquem uma arma. Quando um ettercap enfrenta seus inimigos, ele ataca com suas garras e sua mordida venenosa. Geralmente, evitam entrar em combate corpo a corpo com qualquer inimigo que seja capaz de se mover, e foge se um oponente se liberta.

Ilustração de Andrew Hou

ETTIN

Este gigante pesado, sujo e de duas cabeças veste trapos restantes de armaduras de couro e segura um mangual grande em cada mão.

ETTIN **ND 6**

XP 2.400

CM humanoide (gigante) Grande

Inic +3; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 18, toque 13, desprevenido 18 (+2 armadura, -1 Des, +8 natural, -1 tamanho)

PV 65 (10d8+20)

Fort +9, **Ref** +2, **Von** +5

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo 2 manguais +12/+7 (2d6+6)

À distância 2 azagaias +5 (1d8+6)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais combater com duas armas superior

ESTATÍSTICAS

For 23, **Des** 8, **Con** 15, **Int** 6, **Sab** 10, **Car** 11

BBA +7; **BMC** +14; **DMC** 23

Talentos Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Trespassar, Ultrapassar Aprimorado, Vontade de Ferro

Perícias Adestrar Animais +8, Percepção +12; **Modificadores Raciais:** +4 Percepção

Idioma mistura entre gigante, goblin e orc

ECOLOGIA

Meio Ambiente colinas frias

Organização solitário, par, gangue (3-6), trupe (1-2 mais 1-2 ursos marrons), bando (3-6 mais 1-2 ursos marrons) ou colônia (3-6 mais 1-2 ursos marrons e 7-2 orcs ou 9-16 goblins)

Tesouro padrão (armadura de couro, 2 manguais, 4 azagaias e outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Combater com Duas Armas Superior (Ext) Um ettin luta com um mangual ou azagaia em cada mão. Por conta de cada uma de suas cabeças controlar um braço, o ettin não recebe penalidade nenhuma em suas jogadas de ataque ou dano por atacar com duas armas.

Os ettin, ou gigantes de duas cabeças, são caçadores perversos e imprevisíveis que espreitam pela noite. Suas duas cabeças os privilegiam com incomparáveis poderes de percepção, tornando-os excelentes guardas.

Os ettin assemelham-se superficialmente aos gigantes das colinas ou das pedras, embora suas presas faciais revelem sangue orc em sua linhagem. Eles têm pele marrom rosada e nunca tomam banho se puderem, o que deixa sua pele suja e encardida assemelhando-se a um couro grosso e acinzentado. Os ettin adultos medem cerca de 3,90 metros de altura e pesam 2.600 quilos. Eles vivem cerca de 75 anos.

Ilustração de Kevin Yan

Os ettin não têm um idioma próprio mas falam uma mistura entre gigante, goblin e orc. Criaturas que sabem falar qualquer uma dessas línguas precisam ser bem sucedidas em um teste de Inteligência CD 15 para se comunicar com um ettin. Teste uma vez para cada pedaço de informação: se a outra criatura falar duas dessas línguas, a CD é 10, e para alguém que fala todas as três a CD é 5.

Embora os ettin não sejam muito inteligentes, eles são guerreiros astutos. Eles preferem emboscar suas vítimas do que entrar em combate direto, mas uma vez que a batalha inicia, um ettin luta furiosamente até todos os seus inimigos estarem mortos.

Os ettin levam vidas solitárias, estabelecendo suas tocas em cavernas e buracos rochosos isolados, muitas vezes cercadas de abismos e fossos. Os ettin muitas vezes mantêm ursos das cavernas como animais de estimação e guardiões para suas tocas.

Um ettin particularmente poderoso pode atrair um grupo de alguns seguidores, possivelmente com muitos aliados orcs e goblins. Tais encontros são uma exceção e não uma regra, entretanto, e não duram muito tempo, com os indivíduos ettin seguindo por caminhos separados quando diminuem as oportunidades de pilhagem e saqueamento ou se o líder é morto. Casais enamorados geralmente se juntam para procriar por um período curto de tempo antes de ficarem por sua própria conta novamente. Os jovens ettin amadurecem rapidamente, atingindo o tamanho adulto dentro de um ano, quando são deixados à própria sorte.

FAMILIARES

Serão apresentadas aqui as estatísticas básicas de animais para os familiares mais comumente usados – essas estatísticas somente podem ser utilizadas para animais normais. Animais pequenos como estes usam Destreza para modificar testes de Escalar e Natação.

CORUJA — ND 1/3

XP 135

N animal Miúdo

Inic +3; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +10

DEFENSIVA

CA 15, toque 15, desprevenido 12 (+3 Des, +2 tamanho)

PV 4 (1d8)

Fort +2, **Ref** +5, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 3 m, voo 18 m (mediano)

Corpo a Corpo 2 unhas +5 (1d4-2)

Espaço 75 cm; **Alcance** 0

ESTATÍSTICAS

For 6, **Des** 17, **Con** 11, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 6

BBA +0; **BMC** +1; **DMC** 9

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Furtividade +15, Percepção +10, Voo +7; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade, +4 Percepção

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas temperadas

Organização solitário ou par

Tesouro nenhum

As corujas são pássaros noturnos que se alimentam de roedores e não emitem quase nenhum som em seu voo.

CORVO — ND 1/6

XP 65

N animal Miúdo

Inic +2; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +6

DEFENSIVA

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 Des, +2 tamanho)

PV 3 (1d8–1)

Fort +1, **Ref** +4, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 3 m, voo 12 m (mediano)

Corpo a Corpo mordida +4 (1d3–4)

Espaço 75 cm; **Alcance** 0

ESTATÍSTICAS

For 2, **Des** 15, **Con** 8, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 7

BBA +0; **BMC** +0; **DMC** 6

Talentos Acuidade com Armas, Foco em Perícia (Percepção)

Perícias Percepção +6, Voo +6

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer temperado

Organização solitário, par, rebanho (3-12), revoada (13-100)

Tesouro nenhum

O corvo é um lixeiro onívoro que come carniça, insetos, comida estragada, frutas e até mesmo animais pequenos.

DONINHA — ND 1/2

XP 200

N animal Miúdo

Inic +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +1

DEFENSIVA

CA 15, toque 14, desprevenido 13 (+2 Des, +1 natural, +2 tamanho)

PV 4 (1d8)

Fort +2, **Ref** +4, **Von** +1

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escalada 6 m

Corpo a Corpo mordida +4 (1d3–4 mais segurar)

Espaço 75 cm; **Alcance** 0

ESTATÍSTICAS

For 3, **Des** 15, **Con** 10, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 5

BBA +0; **BMC** +0; **DMC** 6 (10 contra Derrubar)

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Acrobacia + 10, Arte da Fuga +3, Escalar +10, Furtividade +14; **Modificadores Raciais** +8 Acrobacia, +4 Furtividade

ECOLOGIA

Meio Ambiente colinas temperadas

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Segurar (Ext) Quando uma doninha acerta com um ataque mordida, ela automaticamente agarra o oponente, infligindo dano de mordida automático a cada rodada.

Doninhas são predadores que se satisfazem com ataques a galinheiros e animais de estimação quando encontram a civilização.

FALCÃO — ND 1/3

XP 135

N animal Miúdo

Inic +3; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 15, toque 15, desprevenido 12 (+3 Des, +2 tamanho)

PV 4 (1d8)

Fort +2, **Ref** +5, **Von** +2

Ilustração de Dean Spencer

OFENSIVA

Deslocamento 3 m, voo 18 m (mediano)

Corpo a Corpo 2 unhas +5 (1d4-2)

Espaço 75 cm; **Alcance** 0

ESTATÍSTICAS

For 6, **Des** 17, **Con** 11, **Int** 2, **Sab** 14, **Car** 7

BBA +0; **BMC** +1; **DMC** 9

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Percepção +14, Voo +7; **Modificadores Raciais** +8 Percepção

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas temperadas

Organização solitário ou par

Tesouro nenhum

Falcoeiros prezam por estas aves majestosas como companheiros de caça, caso sejam treinados e instruídos desde filhotes.

GATO ND 1/4

XP 100

N animal Miúdo

Inic +2; **Sentidos** visão na penumbra, faro; Percepção +5

DEFENSIVA

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 Des, +2 tamanho)

PV 3 (1d8–1)

Fort +1, **Ref** +4, **Von** +1

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo 2 garras +4 (1d2-4), mordida +4 (1d3–4)

Espaço 75 cm; **Alcance** 0

ESTATÍSTICAS

For 3, **Des** 15, **Con** 8, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 7

BBA +0; **BMC** -2; **DMC** 6 (10 contra derrubar)

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Escalar +6, Percepção +6, Furtividade +14; **Modificadores Raciais** +4Escalar, +4 Furtividade

ECOLOGIA

Meio Ambiente cidades ou planícies temperadas e quentes

Organização solitário, par ou bando (3-12)

Tesouro nenhum

Os gatos tipicamente pesam 2,5 a 7,5 quilos quando completamente crescidos.

LAGARTO ND 1/6

XP 65

N animal Miúdo

Inic +2; **Sentidos** visão na penumbra, faro; Percepção +1

DEFENSIVA

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 Des, +2 tamanho)

PV 3 (1d8–1)

Fort +1, **Ref** +4, **Von** +1

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escalar 6 m

Corpo a Corpo mordida +4 (1d4–4)

Espaço 75 cm; **Alcance** 0

ESTATÍSTICAS

For 3, **Des** 15, **Con** 8, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 2

BBA +0; **BMC** -2; **DMC** 6 (10 contra derrubar)

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Acrobacia +10, Escalar +10, Furtividade +14; **Modificadores Raciais** +8 Acrobacia

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer temperado ou quente

Organização solitário, par ou ninho (3-8)

Tesouro nenhum

Os lagartos podem ser encontrados em climas tropicais ou temperados. Quando desafiado por predadores, um lagarto foge e se esconde.

MACACO ND 1/4

XP 100

N animal Miúdo

Inic +2; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +5

DEFENSIVA

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 Des, +2 tamanho)

PV 4 (1d8)

Fort +2, **Ref** +4, **Von** +1

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

Corpo a Corpo mordida +4 **Corpo a Corpo** (1d3–4)

Espaço 75 cm; **Alcance** 0

ESTATÍSTICAS

For 3, **Des** 15, **Con** 10, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 5

BBA +0; **BMC** +0; **DMC** 6

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Acrobacia +10, Escalar +10, Percepção +5; **Modificadores Raciais** +8 Acrobacia

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas quentes

Organização solitário, par, bando (3-9) ou tropa (10-40)

Tesouro nenhum

Macacos são criaturas altamente sociáveis. Eles passam a maior parte do seu dia procurando por comida.

Ilustração de Francis Tsai

MORCEGO ND 1/8

XP 50

N animal Diminuto

Inic +2; **Sentidos** sentido às cegas 6 m, visão na penumbra; Percepção +6

DEFENSIVA

CA 16, toque 16, desprevenido 14 (+2 Des, +4 tamanho)

PV 2 (1d8–2)

Fort +0, **Ref** +4, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 1,5 m, voo 12 m (bom)

Corpo a **Corpo** mordida +6 (1d3–4)

Espaço 30 cm; **Alcance** 0

ESTATÍSTICAS

For 1, **Des** 15, **Con** 6, **Int** 2, **Sab** 14, **Car** 5

BBA +0; **BMC** -2; **DMC** 3

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Voo +16, Percepção +6; **Modificadores Raciais** +4 Percepção

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas e desertos temperados e quentes

Organização colônia (10-400)

Tesouro nenhum

A maioria dos morcegos são insetívoros ou frutívoros, mas algumas poucas espécies bebem sangue.

RATO ND 1/4

XP 100

N animal Miúdo

Inic +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +1

DEFENSIVA

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 Des, +2 tamanho)

PV 4 (1d8)

Fort +2, **Ref** +4, **Von** +1

OFENSIVA

Deslocamento 4,5 m, escalada 4,5 m, nado 4,5 m

Corpo a **Corpo** mordida +4 (1d3–4)

Espaço 75 cm; **Alcance** 0

ESTATÍSTICAS

For 2, **Des** 15, **Con** 11, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 2

BBA +0; **BMC** 0; **DMC** 6 (10 contra derrubar)

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Escalar +10, Furtividade +18, Natação +10; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer temperado

Organização solitário, par, ninho (3-12) ou praga (13-100)

Tesouro nenhum

Férteis e reservados, os ratos são roedores onívoros que vivem especialmente em áreas urbanas.

SAPO ND 1/8

XP 50

N animal Diminuto

Inic +1; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +5

DEFENSIVA

CA 15, toque 15, desprevenido 14 (+1 Des, +4 tamanho)

PV 2 (1d8–2)

Fort +0, **Ref** +3, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 1,5 m

Espaço 30 cm; **Alcance** 0

ESTATÍSTICAS

For 1, **Des** 12, **Con** 6, **Int** 1, **Sab** 15, **Car** 4

BBA +0; **BMC** -3; **DMC** 2 (6 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção)

Perícias Furtividade +21, Percepção +5; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas quentes e temperadas

Organização solitário, par ou saparia (3-100)

Tesouro nenhum

Os sapos são anfíbios inofensivos, com uma pele áspera e verrugosa e olhos esbugalhados.

VÍBORA ND 1/2

XP 200

N animal Miúdo

Inic +3; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +9

DEFENSIVA

CA 16, toque 15, desprevenido 13 (+3 Des, +1 natural, +2 tamanho)

PV 3 (1d8–1)

Fort +1, **Ref** +5, **Von** +1

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escalada 6 m, nado 6 m

Corpo a **Corpo** mordida +5 (1d2–2 mais veneno)

Espaço 75 cm; **Alcance** 0

ESTATÍSTICAS

For 4, **Des** 17, **Con** 8, **Int** 1, **Sab** 13, **Car** 2

BBA +0; **BMC** +1; **DMC** 8 (não pode ser derrubado)

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Escalar +11, Furtividade +15, Natação +11, Percepção +9; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade, +4 Percepção

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer temperado ou quente

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 9; *frequência* 1 / rodada por 6 rodadas; *efeito* 1 d2 Con; *cura* 1 sucesso.

Víboras não são cobras particularmente agressivas, mas sua mordida venenosa pode ser letal.

Fantasma

Esta figura espectral horripilante flutua silenciosamente pelo ar, atravessando objetos sólidos como se eles não existissem

FANTASMA **ND 7**

XP 3.200

Humano fantasma aristocrata 7

CM morto-vivo (aprimorado, humanoide, incorpóreo) Médio

Inic +5; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +18

DEFENSIVA

CA 17, toque 17, desprevenido 15 (+1 Des, +1 esquiva, +5 deflexão)

PV 73 (7d8+42)

Fort +7, **Ref** +5, **Von** +7;

Habilidades Defensivas resistência a canalizar +4, incorpóreo, rejuvenescimento; **Imunidade** características de morto-vivo

OFENSIVA

Deslocamento voo 9 m (perfeito)

Corpo a Corpo toque corruptor +6 (7d6, Fort. CD 18 reduz metade)

Ataques Especiais gemido aterrador (CD 18)

ESTATÍSTICAS

For –, **Des** 12, **Con** –, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 20

BBA +5; **BMC** +5; **DMC** 22

Talentos Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Vitalidade, Vontade de Ferro

Perícias Conhecimento (história) +10, Conhecimento (nobreza) +10, Furtividade +9, Percepção +18, Sentir Motivação +10, Voo +9; **Modificadores Raciais** +8 Furtividade, +8 Percepção

Idiomas comum

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário

Tesouro Equipamento de PdM

Quando uma alma não consegue descansar devido alguma grande injustiça, real ou percebida, ela às vezes retorna como um fantasma. Tais seres estão em eterna angústia, insubstanciais e incapazes de arrumar as coisas. Embora alguns fantasmas possam ter qualquer tendência, a maioria costuma a agarrar-se no mundo dos vivos com um poderoso senso de fúria e ódio, fazendo com que sejam caóticos e maus – mesmo um fantasma de uma criatura bondosa ou ordeira pode se tornar odioso e cruel em sua pós-vida.

Mais do que muitos monstros desse livro, um fantasma se beneficia de uma história forte e detalhada. Por que esse personagem se tornou um fantasma? Quais são as lendas que envolvem o fantasma? Um encontro com um fantasma nunca deve acontecer de repente – existem diversos de outros mortos-vivos incorpóreos como espectros e aparições para preencher esse papel. Um encontro adequado com um fantasma seria uma cena climática após um longo período de tensão feito com lacaios menores ou manifestações de espíritos mortos-vivos. O exemplo de fantasma ao lado é de uma princesa humana que foi assassinada por um amante infiel – após ela confrontá-lo, ele a assassinou amarrando correntes e a jogando no poço do castelo, onde ela se afogou. As habilidades do fantasma foram selecionadas para encaixar essa história e isso mostra o quão promissor pode ser um vilão criado com uma simples classe de PdM. Aplicando o modelo de criaturas com níveis de classe ou criaturas com habilidades raciais significante pode criar fantasmas ainda mais poderosos.

Quando um fantasma é criado, ele retém "cópias" incorpóreas de quaisquer itens estimados que ele possuía em vida (supondo que o original não está em posse de outra criatura). O equipamento funciona normalmente para o fantasma, mas passa através de objetos e criaturas materiais inofensivamente. Uma arma com encantamento mágico de +1 ou melhor, entretanto, pode machucar criaturas materiais, mas tais ataques causam apenas metade do dano (50%) a menos que seja uma arma com *toque espectral*.

Um fantasma pode usar escudo e armaduras apenas se elas tiverem a qualidade *toque espectral*.

Os itens originais ficam para trás, assim como os restos físicos do fantasma ficam. Se uma criatura portar o original a cópia incorpórea desaparece. Essa perda invariavelmente enfurece o fantasma, que faz de tudo para retornar o item ao seu lugar original de descanso (e assim poder fazer o uso do item novamente.)

Criando um Fantasma

"Fantasma" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura viva com valor mínimo de Carisma 6. Um fantasma preserva todas as estatísticas base da criatura e as habilidades especiais exceto as descritas aqui.

Nível de Desafio: Mesmo que a criatura base +2.

Tipo: O tipo de criatura muda para morto-vivo. Não recalcule a base de ataque da criatura, teste de resistências, ou pontos de perícia. Ela recebe o subtipo incorpóreo.

Classe de Armadura: Um fantasma recebe um bônus de deflexão igual ao seu modificador de Carisma. Ele perde o bônus de armadura natural da criatura base, assim como todos os bônus de armadura e escudo que não sejam de efeitos de energia ou itens com *toque espectral*.

Dados de Vida: Mude todos os Dados de Vida raciais da criatura para d8. Os Dados de Vida derivados de níveis de classe não são trocados. Fantasmas usam seu modificador de Carisma para determinar os pontos de vida adicionais (ao invés de Constituição).

Habilidade Defensivas: Um fantasma retém todas as habilidades defensivas, exceto aquelas que necessitam da forma física para funcionar. Fantasmas ganham resistência a canalizar +4, visão no escuro 18 m, a habilidade incorpóreo,

e todas as imunidade garantidas pelas características de mortos-vivos. Fantasmas também ganham a habilidade rejuvenescimento.

Rejuvenescimento (Sob): Na maioria dos casos, é difícil destruir um fantasma através do combate simples: o espírito "destruído" recupera-se em 2d4 dias. Mesmo as magias mais poderosas geralmente são soluções temporárias. O único jeito de destruir um fantasma é determinar qual a razão para sua existência e resolver o que quer que o impeça de descansar em paz. O meio exato varia de cada espírito e pode necessitar de uma boa pesquisa e deve ser criada especificamente para cada fantasma diferente pelo Mestre.

Deslocamento: O fantasma perde todos os deslocamentos anteriores e recebe a velocidade de voo de 9 metros (perfeito), a menos que a criatura base tenha uma velocidade de voo maior.

Ataques Corpo a Corpo e à Distância: Um fantasma perde todos os ataques da criatura base. Se ele podia empunhar armas em vida, ele poderá empunhar armas com *toque espectral* como fantasma.

Ataques Especiais: Um fantasma retém todos os ataques especiais da criatura base, mas qualquer um que dependa de um contato físico não funcionará. Além disso, um fantasma ganha um ataque especial fantasma da lista abaixo para cada 3 pontos de ND (mínimo 1 – a primeira habilidade a ser escolhida deve ser sempre o toque corruptor). A CD contra uma ataque especial de um fantasma é igual a 10 + 1/2 DV do fantasma + modificador de Carisma do fantasma, a menos que descrito o contrário. Habilidades de fantasma adicionais além dessas podem ser escolhidas à vontade pelo Mestre.

Olhar corruptor (Sob): O fantasma é desfigurado através dos anos ou da violência, e tem uma ataque visual com o alcance de 9 metros que causa 2d10 dano e 1d4 dano em Carisma (o teste de Fortitude nega o dano em Carisma, mas não o dano físico).

Toque da Corrupção (Sob): Todos os fantasmas ganham este ataque de toque incorpóreo. Passando parte de seu corpo incorpóreo através do corpo de um inimigo como uma ação padrão, o fantasma inflige um número de d6 igual ao seu ND no dano. Esse dano não é energia negativa – ele se manifesta na forma de ferimentos físicos e dores do envelhecimento sobrenatural. Criaturas imunes ao envelhecimento mágico são imunes a esse dano, mas caso contrário esse dano supera todas as formas de redução de dano. Um teste de Fortitude diminui o dano infligido pela metade.

Toque Absorvente (Sob): O fantasma morreu enquanto estava insano ou doente. Ele ganha um ataque de toque que drena 1d4 pontos de qualquer valor de atributo que ele escolhe ao acertar. Para cada ataque bem-sucedido, o fantasma se cura 5 pontos de vida. Quando o fantasma realiza um ataque de toque absorvente, ele não pode usar seu ataque de toque fantasmagórico padrão.

Gemido Aterrador (Sob): O fantasma morreu na agonia de um terror paralisante. Ele pode emitir um gemido aterrador como uma ação padrão. Todas as criaturas vivas dentro de um raio de 9 metros devem realizar uma teste de Vontade ou ficarão em pânico por 2d4 rodadas. Esse é um efeito mental sônico de medo. A criatura que for bem sucedida contra o gemido não poderá ser afetada pelo gemido do mesmo fantasma por 24 horas.

Possessão (Sob): A inveja do fantasma pelos vivos é particularmente forte. Uma vez por rodada, um fantasma pode fundir seu corpo com uma criatura no Plano Material. Essa habilidade é similar a magia *recipiente arcano* (nível de conjurador 10° ou os Dados de Vida do fantasma, o que for maior), exceto que não necessita de receptáculo. Para usar essa habilidade, o fantasma deve estar adjacente ao alvo. O alvo pode resistir ao ataque com um teste de Vontade bem-sucedido. A criatura que for bem sucedida no teste estará imune a possessão desse fantasma por 24 horas.

Telecinese (Sob): A morte do fantasma envolveu um grande trauma físico. O fantasma pode usar telecinese como uma ação padrão a cada 1d4 rodadas (nível de conjurador 12° ou igual ao DV do fantasma, o que for maior).

Atributos: Car +4; como morto-vivo incorpóreo, um fantasma não tem valor de Força ou Constituição.

Perícias: Fantasma tem um bônus racial de +8 em testes de Percepção e Furtividade. Um fantasma trata Escalar, Disfarce, Voo, Intimidação, Conhecimento (Arcano), Conhecimento (religião), Percepção, Sentir Motivação, Artes Mágicas e Furtividade como perícias de classe. Caso contrário, as perícias são as mesmas da criatura base.

Illustrated by Kenja Yan

Felino, Guepardo

Este longo e elegante felino tem a pele dourada com manchas pretas. Suas longas e poderosas pernas são obviamente capazes de grande velocidade.

GUEPARDO **ND 2**

XP 600

N animal Médio

Inic +8; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +5

DEFENSIVA

CA 15, toque 14, desprevenido 11 (+4 Des, +1 natural)

PV 19 (3d8+6)

Fort +5, **Ref** +7, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 15 m, arrancada

Corpo a Corpo mordida +6 (1d6+3 mais derrubar), 2 garras +6 (1d3+3)

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 19, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

BBA +2; **BMC** +5; **DMC** 19 (23 contra derrubar)

Talentos Acuidade com Armas, Iniciativa Aprimorada

Perícias Acrobacia +8, Furtividade +8 (+12 em grama alta), Percepção +5; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade em grama alta

ECOLOGIA

Meio ambiente planícies quentes

Organização solitário ou par

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Arrancada (Ext) Uma vez por hora, um guepardo pode aumentar seu deslocamento em até 10 vezes (150 metros) quando fizer uma investida.

O guepardo é um predador rápido e mortal, capaz de se mover com uma velocidade incrível, o que a permite perseguir inimigos desprevenidos a centenas de metros de distância.

Os gatos de caça evitam áreas densas e vegetações rasteiras emaranhadas, porém possuem ótimas perícias para aguardar na grama alta.

Um guepardo adulto mede cerca de 1,80 metros e pesa 70 kg.

Ilustração de Dean Spencer

Felino, Leopardo

A cada passo gracioso, os músculos de aço do leopardo ondulam por baixo de sua pele manchada.

LEOPARDO **ND 2**

XP 600

N animal Médio

Inic +4; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +5

DEFENSIVA

CA 15, toque 14, desprevenido 11 (+4 Des, +1 natural)

PV 19 (3d8+6)

Fort +5, **Ref** +7, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escalada 6 m

Corpo a Corpo mordida +6 (1d6+3 mais atracar), 2 garras +6 (1d3+3)

Ataques Especiais bote, rasgar (2 garras +6, 1d3+3)

ESTATÍSTICAS

For 16, **Des** 19, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 6

BBA +2; **BMC** +5 (+9 agarrar); **DMC** 19 (23 contra derrubar)

Talentos Acuidade com Armas, Foco em Perícia (Furtividade)

Perícias Acrobacia +8, Escalar +11, Furtividade +11 (+15 em vegetação rasteira), Percepção +5; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade em vegetação rasteira

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer floresta

Organização solitário ou par

Tesouro nenhum

Leopardos têm 1,80 metros de comprimento e pesam 60 quilos. As estatísticas apresentadas aqui podem descrever qualquer felino de tamanho similar, como jaguares, panteras, e leões da montanha - o que diferencia estes gatos grandes do guepardo é essencialmente o habitat - leopardos e seus similares preferem caçar a noite e emboscar sua presa por cima, saltando de cima das árvores ou rochas altas. Leopardos comem a maioria dos animais que perseguem e matam, preferem pequenas presas, mas também são capazes de derrubar herbívoros grandes ou sobreviver de roedores, pássaros e insetos. Leopardos saudáveis geralmente não são agressivos com humanoides, e se não estiverem com fome ou se sentirem ameaçados, é possível se aproximar sem uma reação hostil. No entanto, um leopardo que se instala em uma área delimitada pela civilização humanoide pode fácil e rapidamente se tornar um predador perigoso.

FÊNIX

Este pássaro imenso parece ser feito de chamas vivas. Ele abre suas asas e libera seu grito musical enquanto sobe aos céus.

FÊNIX ND 15

XP 51.200

NB besta mágica (fogo) Imenso

Inic +11; **Sentidos** *detectar magia, detectar venenos, ver o invisível*, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +37

Aura manto de fogo (6 m, 4d6 fogo, CD 25)

DEFENSIVA

CA 28, toque 14, desprevenido 20 (+7 Des, +1 esquiva, +14 natural, -4 tamanho)

PV 210 (20d10+100); regeneração 10 (mal ou frio)

Fort +17, **Ref** +19, **Von** +14

Habilidade **Defensiva** autorressurreição; **RD** 15/mal; **Imunidade** fogo; **RM** 26

Fraqueza vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 27 m (bom)

Corpo a Corpo 2 unhas +24 (2d6+8/19-20 mais 1d6 fogo) e mordida +24 (2d8+8 mais 1d6 fogo)

Espaço 6 m; **Alcance** 6 m

Habilidades Similares à Magia (NC 18º)

Sempre Ativo – *detectar magia, detectar veneno, ver o invisível*

À Vontade – *chama contínua, curar ferimentos críticos, dissipar magia maior, muralha de fogo, remover maldição*

3/dia – *curar ferimentos críticos em massa, muralha de fogo acelerada, restauração maior, tempestade de fogo* (CD 24)

ESTATÍSTICAS

For 27, **Des** 25, **Con** 20, **Int** 23, **Sab** 22, **Car** 22

BBA +20; **BMC** +32; **DMC** 50

Talentos Acelerar Habilidade Similar à Magia (muralha de fogo), Crítico Aprimorado (unhas), Crítico Cegante, Esquiva, Foco em Crítico, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Mobilidade, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +30, Conhecimento (natureza e mais um qualquer) +26, Diplomacia +26, Intimidação +26, Percepção +37, Sentir Motivação +26, Voo +28

Modificadores **Raciais** +8 Percepção

Idiomas auran, celestial, comum, ignan

ECOLOGIA

Meio ambiente deserto e colinas quentes

Organização solitário

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Autorressurreição (Sob) Uma fênix assassinada se mantém morta por apenas 1d4 de rodadas a menos que seu corpo seja completamente destruído por um efeito similar a desintegrar. Caso contrário, uma fênix totalmente curada emergirá das cinzas 1d4 rodadas depois de sua morte, como se fosse trazida de volta através de *ressurreição*. A fênix recebe 1 nível negativo permanente quando isso ocorre, embora a maioria use *restauração maior* para remover este nível negativo o mais rápido possível. Uma fênix pode usar autorressurreição apenas uma vez por ano. Se uma fênix morre uma segunda vez antes que esse ano passe, sua morte é permanente. Uma fênix que morre numa área da magia *profanar* não pode se ressuscitar até que o efeito da magia *profanar* acabe, nesse momento, a fênix ressuscita imediatamente. A fênix trazida a vida por outros meios não ganha níveis negativos.

Manto de Fogo (Sob) A fênix pode fazer suas penas explodirem em chamas como uma ação livre. Enquanto suas penas estiverem queimando, elas infligem um adicional de 1d6 pontos de dano de fogo em cada ataque natural e qualquer criatura dentro do alcance (6 metros para a maioria das fênix) deve fazer um teste de Reflexos CD 25 a cada rodada para evitar receber 4d6 de dano de fogo no começo de seu turno. A criatura que atacar a fênix com armas naturais ou armas de combate corpo-a-corpo sem a qualidade alcance recebe 1d6 de dano de fogo (sem teste) a cada ataque bem-sucedido. A CD do teste é baseada em Constituição.

A fênix é um lendário pássaro de fogo que habita as partes mais remotas do deserto. Já que esses pássaros são conhecidos por serem grandes estudiosos, muitos caçadores de conhecimento raros procuram as fênix para conselhos. No entanto, é pela capacidade da fênix de renascer do seu próprio corpo morto que a criatura é mais conhecida.

As fênix são criaturas benevolentes, auxiliando aqueles que fazem o bem e ferindo ativamente aqueles que fazem o mal.

Ilustrado por Yanner

Fogo-fátuo

Esta esfera de luz brilha fracamente balançando sutilmente no ar, e a imagem nebulosa do que poderia ser um crânio é visível no seu interior.

FOGO-FÁTUO **ND 6**

XP 2.400

CM aberração (ar) Pequeno

Inic +13; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +17

DEFENSIVA

CA 26, toque 26, desprevenido 16 (+5 deflexão, +9 Des, +1 esquiva, +1 tamanho)

PV 40 (9d8)

Fort +3, **Ref** +12, **Von** +9;

Habilidades Defensivas invisibilidade natural; **Imunidade** magia

OFENSIVA

Deslocamento voo 15 m (perfeito)

Corpo a Corpo choque +16 toque (2d8 eletricidade)

ESTATÍSTICAS

For 1, **Des** 29, **Con** 10, **Int** 15, **Sab** 16, **Car** 14

BBA +6; **BMC** +0; **DMC** 24

Talentos Acuidade com Arma, Esquiva, Lutar às Cegas, Iniciativa Aprimorada, Prontidão

Perícias Acrobacia +21, Arte da Fuga +21, Blefar +11, Furtividade +25, Percepção +17, Voo +31

Idiomas aklo, comum

QE alimentar-se do medo

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer pântano

Organização solitário, par ou cordel (3-4)

Tesouro incidental

HABILIDADES ESPECIAIS

Alimentar-se do Medo (Sob) A qualquer hora um fogo-fátuo que estiver a 4,5 metros de uma criatura morrendo ou uma criatura sob o efeito do medo, ganha cura acelerada 5.

Imunidade à Magia (Ext) Fogos-fátuos são imunes a todas as magias e habilidades similares à magia que permitam resistência à magia, exceto *mísseis mágicos* e *labirinto*.

Invisibilidade Natural (Ext) Fogos-fátuos têm a habilidade de extinguir seu brilho natural como uma ação de movimento, ficando efetivamente invisíveis, assim como magia.

Todo caçador ou fazendeiro de brejo que vive próximos a pântanos e charcos tem seus próprios nomes para essas bolas de luz de brilho fraco: *jack o' lanterns*, velas dos mortos, fogo, fogo andarilho, fogo de pinheiro, luzes assustadoras, luzes apressadas... mas todos os reconhecem como predadores perigosos e falsos guias na escuridão.

Criaturas malignas que se alimentam de fortes emanações psíquicas de criaturas aterrorizadas, fogos-fátuos sentem prazer em conduzir viajantes ingênuos a situações perigosas. Nas terras ermas onde eles são mais comuns, fogos-fátuos preferem táticas simples como se posicionar em penhascos ou areia movediça, para que possam ser facilmente confundidos com lanternas (especialmente se eles podem preparar suas armadilhas próximas a sinalizadores verdadeiros), permitindo que enganem viajantes incautos em situações de perigo. Em raras ocasiões, fogos-fátuos que buscam presas fáceis irão se mudar para uma cidade e se alojarão próximos a forcas ou seguirão invisíveis atrás de exércitos buscando coletar o medo dos homens feridos; o motivo que leva a vasta maioria a permanecer nos pântanos onde as vítimas são escassas é um mistério. Fogos-fátuos usam sua habilidade de choque elétrico apenas em situações de coação extrema, preferindo deixar que outras criaturas ou perigos levem suas vítimas enquanto eles flutuam próximos e se alimentam.

Fogos-fátuos podem brilhar em qualquer cor que decidam, mas as frequentemente usadas são amarelo, branco, verde ou azul. Eles podem variar sua luminosidade para criar padrões – muitos fogos-fátuos gostam de criar formas vagas similares a caveiras em seu brilho para aterrorizar suas vítimas. Seu atuais corpos são globos vagamente visíveis de material esponjoso translúcido, com 30 centímetros de diâmetro e peso de 150 gramas, capazes de emitir luz de qualquer superfície.

A luz de um fogo-fátuo é tão brilhante como um tocha e embora eles não usem sons para se comunicar entre eles, podem ouvir perfeitamente e vibram seus corpos para simular rapidamente uma fala.

Apesar de serem difamados por outras criaturas sencientes, fogos-fátuos são na verdade bem inteligentes, mas totalmente estranhos em seus raciocínios. Algumas vezes organizados em grupos chamados "cordéis", sua sociedade e objetivos permanecem um completo mistério para outras criaturas, assim como sua origem, embora eles sejam conhecidos por algumas vezes barganhar com aqueles que podem oferecer vastas quantidades apropriadas de vítimas aterrorizadas. Como fogos-fátuos não envelhecem, e são efetivamente imortais a menos que mortos pela violência, alguns fogos-fátuos anciões podem servir como repositores fantásticos de conhecimento do passado ancião, embora convencer uma dessas criaturas cruéis a cooperar com uma pergunta possa ser uma façanha por si só.

Ilustrado por Matt Dixon

FORMIGA GIGANTE

Uma formiga delgada com seis patas do tamanho de um pônei está preparada batendo suas mandíbulas e com seu ferrão pingando veneno.

FORMIGA GIGANTE ND 2

XP 600

N inseto Médio

Inic +0; **Sentidos** visão no escuro 18 m, faro; Percepção +5

DEFENSIVA

CA 15, toque 10, desprevenido 15; (+5 natural)

PV 18 (2d8+9)

Fort +6, **Ref** +0, **Von** +1

Imunidade efeitos de ação mental

OFENSIVA

Deslocamento 15 m, escalada 6 m

Corpo a Corpo mordida +3 (1d6+2 mais atracar), ferrão +3 (1d4+2 mais veneno)

ESTATÍSTICAS

For 14, **Des** 10, **Con** 17, **Int** –, **Sab** 13, **Car** 11

BBA +1; **BMC** +3 (+7 agarrar); **DMC** 13 (21 contra derrubar)

Talentos Vitalidade[B]

Perícias Escalar +10, Percepção +5, Sobrevivência +5; Modificadores **Raciais** +4 Percepção, +4 Sobrevivência

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer um

Organização solitário, par, grupo (3–6) ou colmeia (7–18 mais 10–100 operárias, 2–8 zangões, e 1 rainha)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Ferrão – ferimento; *resistência* Fort DC 14; *frequência* 1/rodada por 4 rodadas; *efeito* 1d2 For; *cura* 1 sucesso

As formigas gigantes são tão trabalhadoras quanto seus parentes de tamanho comum. Embora seus ninhos geralmente não sejam tão numerosos, seu tamanho avantajado mais do que compensa. As estatísticas acima são para as formigas soldado – a variação mais comum. Os modelos a seguir podem ser usados para criar outras versões.

Operária (–1 ND) Formigas operárias não têm ferrão venenoso e nem o ataque especial atracar.

Zangão (+1 ND) Zangões possuem o modelo evoluído simples e um deslocamento em voo de 9 m (mediano).

Rainha (+2 ND) A rainha de um formigueiro é uma criatura imensa e inchada. Ela recebe os modelos simples avançado e gigante, mas diminui seu deslocamento para 3 m e perde completamente seu deslocamento de escalada.

FORMIGAS-CORREIÇÃO, ENXAME DE

Um tapete ondulante de formigas fervilha pelo chão, consumindo tudo em seu caminho.

ENX. DE FORMIGAS-CORREIÇÃO ND 5

XP 1.600

N inseto Minúsculo (enxame)

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m, faro; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 20, toque 20, desprevenido 18; (+8 tamanho, +2 Des)

PV 49 (11d8)

Fort +7, **Ref** +5, **Von** +3

Habilidades Defensivas características de enxame; **Imunidade** dano de armas

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

Corpo a Corpo enxame (3d6)

Espaço 3 m; **Alcance** 0 m

Ataques Especiais aferroar, consumir, distração (CD 15)

ESTATÍSTICAS

For 1, **Des** 15, **Con** 10, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 2

BBA +8; **BMC** –; **DMC** –

Perícias Escalar +10, Percepção +4; Modificadores Raciais +4 Percepção

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer tropical

Organização solitário, par, patrulha (3–6 enxames), ou legião (7–16 enxames)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Aferroar (Ext) Quando uma criatura abandona o espaço ocupado pelo enxame de formigas-correição, o enxame sofre 1d6 pontos de dano para refletir uma perda de integrantes que continuam pendurados aferroando ferozmente sua vítima. A criatura sendo aferroada pelas formigas-correição sofre 3d6 pontos de dano no fim do seu turno, toda rodada. Como uma ação de rodada completa, a vítima pode retirar as formigas com um teste de Reflexos contra CD 17. Ventos fortes ou qualquer dano por efeitos em área destroem as formigas aferroadoras. A CD do teste é baseado em Destreza.

Consumir (Ext) Um enxame de formigas-correição pode consumir rapidamente qualquer criatura que aferroar. Contra alvos nauseados ou indefesos, o ataque do enxame de formigas-correição causa 6d6 pontos de dano.

A notoriedade do enxame de formigas-correição é bem merecida. Constantemente em marcha, uma colônia de formigas-correição é capaz de devorar qualquer coisa que ficar em seu caminho, deixando um rastro irreparável de destruição e ruína.

Ilustração de Andrew Hou

Fungo Violeta

Este cogumelo cresce de uma cama de raízes tentaculares. Tendões violetas escorregam para fora pelas dezenas de fissuras em seu chapéu pontudo.

FUNGO VIOLETA **ND 3**

XP 800

N planta Médio

Inic -1; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 15, toque 9, desprevenido 15 (-1 Des, +6 natural)

PV 30 (4d8+12)

Fort +7, **Ref** +0, **Von** +1;

Imunidade características de planta

OFENSIVA

Deslocamento 3 m

Corpo a Corpo 4 tentáculos +4 (1d4+1 mais podridão)

Espaço 1,5 m; **Alcance** 3 m

ESTATÍSTICAS

For 12, **Des** 8, **Con** 16, **Int** –, **Sab** 11, **Car** 9

BBA +3; **BMC** +4; **DMC** 13

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, par, aléia (3-12)

Tesouro incidental

HABILIDADES ESPECIAIS

Podridão (Ext) Uma criatura atingida pelo tentáculo de um fungo violeta deve ser bem sucedida em um teste de Fortitude CD 15 ou a carne em volta do ponto de contato começar a apodrecer, expondo o osso com velocidade assustadora. Essa terrível aflição causa 1d4 pontos de dano em Força e 1d4 pontos de dano em Constituição. Esse é um efeito de veneno. A CD do teste é baseada em Constituição.

Um fungo violeta é um dos perigos mais notórios e temíveis das cavernas do mundo. Um viajante geralmente consegue ver os sinais de um fungo violeta naqueles que vivem ou caçam em lugares onde esse fungo carnívoro habita. Nessas pessoas, terríveis e profundas cicatrizes desfiguram os corpos onde sulcos de carne parecem ter sido arrancados – marcas de um encontro próximo com um fungo violeta.

Um fungo violeta se alimenta de matéria orgânica podre e em decomposição, mas ao contrário dos outros fungos, não são consumidores passivos da corrupção. Os tentáculos de um fungo violeta podem atingir com uma agilidade inesperada e são cobertos com um veneno virulento que faz com que a carne apodreça e se decomponha com velocidade assustadora. Esse veneno potente, se não tratado, pode fazer com que a carne de um braço ou perna inteira caiam rapidamente, deixando exposto apenas os ossos, que logo apodrecerão em corrupção também.

Embora fungos violeta possam se mover, eles apenas se movem para atacar ou caçar sua presa. Um fungo violeta que tenha um suprimento de podridão geralmente se contenta em permanecer em um mesmo local. Muitas culturas que habitam o subterrâneo tiram vantagem dessa inclinação, particularmente trogloditas e vegepigmeus, mantendo múltiplos fungos violetas em junções importantes e entradas de suas cavernas como guardiões, assegurando-se de mantê-los bem alimentados com carniça para prevenir que eles vaguem para dentro do covil em busca de comida.

Algumas espécies de cogumelos guinchadores (*Livro Básico* do *Pathfinder RPG*, p.416) são relativamente similares em aparência com o fungo violeta, embora eles não tenham ramificações tentaculares. Não é incomum encontrar guinchadores e fungos violeta crescendo na mesma aléia – especialmente em áreas onde outras criaturas cultivam os fungos como guardiões.

Um fungo violeta mede 1,2 metros de altura e pesa 25 quilos.

Veneno violeta

Embora os tentáculos do fungo violeta se tornem inertes rapidamente após o cogumelo ser abatido, eles podem ser usados como um chicote de tamanho médio por 2d6 minutos após serem coletados da criatura. Esses chicotes infligem podridão em qualquer coisa que tocam – incluindo o usuário da arma mortal – e as CD dos testes para resistir e dos efeitos são idênticas as estatísticas apresentadas ao lado.

Um teste de Ofícios (alquimia) CD 25 e reagentes que valem 250 PO podem preservar o veneno de alguma forma, embora o procedimento o dilua significantemente.

Veneno Violeta: Veneno – contato; *TR* Fort CD 13; *frequência* 1/minuto a cada 6 minutos; *efeito* 1d2 For e 1d2 Con; *cura* 1 sucesso; *custo* 800 PO.

Ilustrado por Ben Wootten

GÁRGULA

Aparentemente esculpido de uma pedra cinza escuro, este sinistro humanoide agachado parece um demônio com chifres e asas.

GÁRGULA **ND 4**

XP 1.200

CM humanoide monstruoso (terra) Médio

Inic +6; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +5

DEFENSIVA

CA 16, toque 12, desprevenido 14 (+ 2 Des, +4 natural)

PV 42 (5d10+15)

Fort +4, **Ref** +6, **Von** +4

RD 10/magia

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 18 m (mediano)

Corpo a Corpo 2 garras +7 (1d6+2), mordida +7 (1d4+2), lacerar +7 (1d4+2)

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 14, **Con** 16, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 7

BBA +5; **BMC** +7; **DMC** 19

Talentos Foco em Perícia (voo), Iniciativa Aprimorada, Planar

Perícias Furtividade +11 (+17 em ambientes rochosos), Percepção +5, Voo +12; **Modificadores Raciais** +2 Furtividade (+6 em ambientes rochosos)

Idioma comum, terran

QE imobilidade

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, par ou ala (3-12)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Imobilidade (Ext) Um gárgula pode paralisar a si mesmo para parecer com uma estátua. Um gárgula usando imobilidade recebe 20 em seus testes de Furtividade para esconder-se em plena vista como uma estátua de pedra.

Os gárgulas muitas vezes parecem estátuas de pedra aladas, pois podem ficar indefinidamente imóveis, permitindo que surpreendam seus inimigos. Os gárgulas tendem a ter comportamentos obsessivo-compulsivos tão variados quanto as variações de sua espécie.

Livros, amuletos roubados, armas, e troféus macabros colhidos de seus inimigos derrotados são apenas alguns exemplos das coisas que um gárgula pode colecionar para decorar sua toca e seu território. Gárgulas tendem a um estilo de vida solitário, embora eles algumas vezes formem temíveis grupos chamados de "alas" apenas por proteção e esporte. Em certas condições, uma tribo de gárgulas pode até se aliar a outras criaturas, mas até mesmo a mais estável aliança com uma tribo gárgula pode ser quebrada por pequenas razões – gárgulas não são nada além de traiçoeiros, mesquinhos e vingativos.

Gárgulas são conhecidos por viver no coração das maiores cidades, agachados sobre as decorações de pedra das catedrais e edifícios onde se escondem durante o dia e mergulham para se alimentar de vagabundos, mendigos, e outros desafortunados durante a noite.

Quanto mais tempo uma tribo de gárgulas permanece em uma região de ruínas e edifícios, mais seus membros passam a se parecer com os estilos arquitetônicos da região. As mudanças que um gárgula sofre na aparência são lentas e sutis, mas através dos anos, eles podem mudar radicalmente.

Uma variação incomum dos gárgulas vive não sobre ruínas e edifícios mas abaixo das ondas do mar. Estas criaturas são conhecidas como kapoacinths – eles têm as mesmas estatísticas que um gárgula normal, exceto que eles têm o subtipo aquático e suas asas garantem que eles tenham um deslocamento de nado de 18 m (mas são inúteis para o voo). Kapoacinths vivem em regiões costeiras rasas onde eles podem emergir da rebentação para se alimentar daqueles que ali residem. Eles são mais propensos a formar alas, uma vez que kapoacinths preferem viver em grupo que sozinhos.

Ilustração de Cockpit Art House

Gênio, Djinni

Esta criatura é quase duas vezes mais alta que um humano, apesar do seu torso inferior se esvair em um vórtex de névoa e vento.

DJINNI **ND 5**

XP 1.600

CB extraplanar (ar, extraplanar) Grande

Inic +8; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 19, toque 14, desprevenido 14 (+4 Des, +1 esquiva, +5 natural, -1 tamanho)

PV 52 (7d10+14)

Fort +4, **Ref** +9, **Von** +7

Imunidade ácido

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, voo 18 m (perfeito)

Corpo a Corpo 2 pancadas +10 (1d8+4), cimitarra o.p. +11/+6 (1d8+4/18-20)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais mestre do ar, ciclone (1/10 minutos, 3-15 m de altura, 1d8+4 dano, CD 17)

Habilidades similares à Magia (NC 9º)

À Vontade – *invisibilidade* (pessoal), *viagem planar* (apenas alvos dispostos para os planos elementais, Plano Astral ou Plano Material)

1/dia – *caminhar no vento, criar alimentos, criar itens temporários* (matéria vegetal criada é permanente), *criar vinho* (como criar água, porém com vinho), *forma gasosa* (por até 1 hora), *imagem persistente* (CD 17)

ESTATÍSTICAS

For 18, **Des** 19, **Con** 14, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 15

BBA +7; **BMC** +12; **DMC** 27

Talentos Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Magia em Combate, Postura do Vento, Reflexos em Combate

Perícias Artes Mágicas +12, Avaliação +12, Conhecimento (planos) +12, Furtividade +10, Ofícios (qualquer um) +12, Percepção +12, Sentir Motivação +12, Voo +20;

Idiomas aquan, auran, comum, ignan, terran; Telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Plano do Ar)

Organização solitário, par, companhia (3-6) ou bando (7-10)

Tesouro padrão (cimitarra obra-prima, outros equipamentos)

HABILIDADES ESPECIAIS

Mestre do Ar (Ext) Criaturas no ar recebem -1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra um Djinni.

Os djinn (singular djinni) são gênios do Plano do Ar. Dizem que eles são feitos de nuvens, e possuem a força de uma poderosa tempestade. Um djinni tem cerca de 3 metros de altura e pesa 500 quilos.

Djinn desdenham o combate físico, preferindo usar seus poderes mágicos e habilidades aéreas contra seus inimigos. Um djinni sobrepujado em combate geralmente alça voo e se torna um turbilhão para atrapalhar aqueles que o seguem. Quando não tem nenhuma outra opção além do combate corpo a corpo, a maioria dos djinn preferem usar cimitarras obra-prima com as duas mãos.

Entre outros gênios, djinn se dão bem com os jann e os marid. Eles frequentemente estão em desacordo com os shaitan e são inimigos declarados dos efreet, desprezando esses gênios do fogo mais do qualquer outra raça de gênios. O conflito entre os efreet e os djinn é tão lendário que muitos conjuradores tentam (variando o grau do sucesso) assegurar a servitude de um djinni prometendo ajudar na causa contra seu inimigo odiado.

Uma pequena porcentagem de djinn são nobres. Djinn nobres, geralmente são chamados de vizires, têm 10 Dados de Vida, Força 23 e Carisma 17, e podem garantir 3 desejos para qualquer ser (não-gênios apenas) que os capture. Djinn nobres têm ND 8.

Ilustração por Jesper Ejsing

GÊNIO, EFREETI

Este musculoso gigante tem a pele carmesim, olhos ardentes, e pequenos chifres negros. Anéis de fumaça saem de sua pele.

EFREETI **ND 8**

XP 4.800

OM extraplanar (extraplanar, fogo) Grande

Inic +7; **Sentidos** detectar magia, visão no escuro 18 m; Percepção +15

DEFENSIVA

CA 21, toque 13, desprevenido 17 (+3 Des, +1 esquiva, +8 natural, -1 tamanho)

PV 95 (10d10+40)

Fort +7, **Ref** +10, **Von** +9

Imunidade fogo; **Vulnerabilidade** frio

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, voo 12 m (perfeito)

Corpo a Corpo 2 pancadas +15 (1d8+6 mais 1d6 fogo) ou falcione o.p. +16/+11 (2d6+9/18-20)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais alterar tamanho, calor

Habilidades similares à Magia (NC 11°)

Sempre Ativo – *detectar magia*

À Vontade – *criar chamas, pirotecnia* (CD 14), *raio ardente, viagem planar* (apenas alvos dispostos para os planos elementais, Plano Astral ou Plano Material)

3/dia –*invisibilidade, muralha de fogo* (CD 16), *raio ardente acelerado*

1/dia – realiza até 3 *desejos* (apenas para não-gênios), *forma gasosa, imagem permanente* (CD 18)

ESTATÍSTICAS

For 23, **Des** 17, **Con** 18, **Int** 12, **Sab** 14, **Car** 15

BBA +10; **BMC** +17; **DMC** 31

Talentos Acelerar Habilidade similar à Magia (raio ardente), Enganador, Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Magia em Combate, Reflexos em Combate

Perícias Artes Mágicas +14, Blefar +19, Disfarce +10, Furtividade +8, Intimidação +15, Ofícios (qualquer um) +14, Percepção +15, Sentir Motivação +15, Voo +13;

Idiomas aquan, auran, comum, ignan, terran; Telepatia 30 m

QE alterar forma (humanoide ou gigante, *alterar-se* ou *forma gigante I*)

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Plano do Fogo)

Organização solitário, par, companhia (3-6) ou bando (7-12)

Tesouro padrão (falcione obra-prima, outros equipamentos)

HABILIDADES ESPECIAIS

Alterar Tamanho (SM) Duas vezes por dia, um efreeti pode magicamente alterar o tamanho de uma criatura. Isso funciona como a magia *aumentar pessoa* ou *reduzir pessoa* (um efreeti escolhe quando utilizar a habilidade), exceto que a habilidade pode funcionar no próprio efreeti. Um teste de Fortitude CD 13 nega o efeito. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Isso é equivalente a uma magia de 2° nível.

Calor (Ext) O corpo de um efreeti causa 1d6 de dano de fogo sempre que for atingido corpo a corpo, ou em cada rodada que agarrar.

Os efreet (singular efreeti) são gênios do Plano do Fogo. Um efreeti tem cerca de 3,5 metros de altura e pesa 1.000 quilos.

Efreet têm poucos aliados dentre os gênios. Eles certamente odeiam os djinn, e os atacam assim que os avistam. Eles têm uma forte inimizade com os marid, e veem os jann como frágeis e fracos. Efreet geralmente trabalham próximos aos shaitan, mas suas alianças são temporárias.

Uma pequena porcentagem de efreet são nobres. Efreet nobres, geralmente são chamados de maliques, têm 13 Dados de Vida e ganham as seguintes habilidades similares à magia: 3/dia – *bola de fogo, esquentar metal*; 1/dia – *invisibilidade maior, tempestade piroclástica* (como *tempestade glacial*, com dano de fogo, ao invés de frio). O nível de conjurador de um efreeti nobre para habilidade similares à magia é 15°. Efreet nobres têm ND 10.

Ilustração por Jesper Ejsing

GÊNIO, JANNI

Esta figura magnífica parece um humano proporcionalmente alto, exceto por seus olhos que brilham com uma luz estranha.

JANNI **ND 4**

XP 1.200

N extraplanar (nativo) Médio

Inic +6; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 20, toque 13, desprevenido 17 (+6 armadura, +2 Des, +1 esquiva, +1 natural)

PV 39 (6d10+6)

Fort +6, **Ref** +7, **Von** +4

Resistência fogo 10

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 6 m (perfeito); 6 m, voo 4,5 m (perfeito) usando cota de malha

Corpo a Corpo cimitara +9/+4 (1d6+4/18-20)

À Distância arco longo composto +8/+3 (1d8+3/x3)

Ataques Especiais alterar tamanho

Habilidades Similares à Magia (NC 8º)

3/dia – *falar com os animais, invisibilidade* (pessoal), *viagem planar* (apenas alvos dispostos para os planos elementais, Plano Astral ou Plano Material)

1/dia – *criar alimentos, passeio etéreo* (por 1 hora)

ESTATÍSTICAS

For 16, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 13

BBA +6; **BMC** +9; **DMC** 22

Talentos Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Mobilidade, Reflexos em Combate

Perícias Artes Mágicas +11, Avaliação +11, Cavalgar +6, Furtividade +6, Ofícios (qualquer um – geralmente armeiro) +11, Percepção +11, Sentir Motivação +11, Voo +14;

Idiomas comum, um idioma elemental (aquan, auran, ignan ou terran), um idioma planar (abissal, celestial ou infernal); Telepatia 30 m

QE tolerância aos elementos

ECOLOGIA

Meio Ambiente desertos quentes

Organização solitário, par, companhia (3-6) ou bando (7-12)

Tesouro padrão (cota de malha, arco longo composto [+3 For], cimitarra, outros equipamentos)

HABILIDADES ESPECIAIS

Alterar Tamanho (SM) Duas vezes por dia, um janni pode magicamente alterar o tamanho de uma criatura. Funciona como a magia *aumentar pessoa* ou *reduzir pessoa* (um janni escolhe quando utilizar a habilidade), exceto que a habilidade pode ser usada no próprio janni. Um teste de Fortitude CD 13 nega o efeito. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Isso é equivalente a uma magia de 2º nível.

Tolerância aos Elementos (Ext) Os jann podem permanecer nos Planos do Ar, Terra, Fogo e Água por até 48 horas por vez. A falha em retornar ao Plano Material depois desse período de tempo causa ao janni 1 ponto de dano por hora adicional gasto no plano elemental, até que morra ou retorne ao Plano Material.

Os jann (singular janni) são os mais fracos entre os gênios. Os jann são formados dos quatro elementos e devem passar a maior parte do seu tempo no Plano Material. Algumas lendas contam que o janni é o mais "humano" das raças de gênio, embora a maioria dos jann sejam rápidos para corrigir esse insulto, geralmente no fio da espada. Um janni é do tamanho de um humano com cerca de 1,8 metros de altura e pesando 90 quilos.

Os jann são fisicamente fortes, corajosos e não respondem bem a insultos ou ofensas. Muitos são bem propensos a enxergarem insultos mesmo quando o insulto não foi intencional. Se sobrepujados em combate, eles escaparão usando voo e invisibilidade, retornando mais tarde com reforços.

Os jann apreciam sua privacidade, preferindo a solidão dos vazios desertos e oásis isolados. Eles geralmente desconfiam de humanos, mas muitas vezes desejam dar a eles o benefício da dúvida. Jann têm um tradição forte de hospitalidade e nunca recusam ajuda a quem tiver fome, sede ou precise de abrigo, embora eles possam esperar um pagamento em forma de favor em algum dia.

Entre as outras raças de gênios, os jann tem boas relações com djinn e shaitan. Enquanto não sejam inimigos declarados, os jann não gostam do orgulho e do desinteresse das marid. Jann também têm uma distinta aversão aos efreet, que frequentemente tentam escravizá-los ou conscrevê-los em seus exércitos.

Uma pequena porcentagem de jann são nobres. Jann nobres são chamados de sheiks ou amirs, têm 9 Dados de Vida, Força 19 e Inteligência 18 e ganham as seguintes habilidades similares à magia: 3/dia – *augúrio, detectar magia* e *adivinhação*. O nível de conjurador de um janni nobre para suas habilidades similares à magia é 12º. Jann nobres têm ND 7.

Ilustração por Ben Wootten

GÊNIO, MARID

Este ser lembra um gigante poderoso com uma pele lisa azul-esverdeada, olhos azuis profundos, sobrancelhas extravagantes e dentes perolados.

MARID **ND 9**

XP 6.400

CN extraplanar (água, extraplanar) Grande

Inic +8; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +17

DEFENSIVA

CA 23, toque 14, desprevenido 18 (+4 Des, +1 esquiva, +9 natural, -1 tamanho)

PV 114 (12d10+48)

Fort +10, **Ref** +12, **Von** +10

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 18 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +17 (2d6+6) ou tridente o.p. +18/+13/+8 (2d6+9)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais vórtice (1/10 minutos, 3–15 m de altura, dano 1d8+4, CD 22), mestre da água, fúria aquática

Habilidades similares à Magia (NC 12°)

Sempre Ativo – *caminhar na água, detectar o bem, detectar o mal, detectar magia*

À Vontade – *criar água, extinguir fogo, invisibilidade, purificar alimentos* (apenas líquidos), *viagem planar* (apenas alvos dispostos para os planos elementais, Plano Astral ou Plano Material)

5/dia – *controlar a água, forma gasosa, névoa da escuridão, respirar na água*

3/dia – *ver o invisível*

1/dia – *imagem persistente* (CD 18)

1/ano – concede 1 *desejo* (para não-gênios apenas)

ESTATÍSTICAS

For 23, **Des** 19, **Con** 18, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 16

BBA +12; **BMC** +19; **DMC** 34

Talentos Ataque Natural Aprimorado, Ataque Poderoso, Esquiva, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada[B], Magia em Combate, Reflexos em Combate;

Perícias Artes Mágicas +17, Conhecimento (planos) +17, Diplomacia +18, Furtividade +15, Natação +29, Ofícios (qualquer um) +17, Percepção +17, Sentir Motivação +17;

Idiomas aquan, auran, comum, ignan, terran); Telepatia 30 m

QE alterar forma (elemental da água, humanoide ou gigante, *alterar-se, corpo elemental III*, ou *forma gigante I*.

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Plano da Água)

Organização solitário, par, companhia (3-6) ou bando (7-12)

Tesouro padrão (tridente obra-prima, outros equipamentos)

HABILIDADES ESPECIAIS

Fúria Aquática (Sob) Como uma ação padrão, um marid pode soltar uma jato de água numa linha de 18 metros que causa 1d6 pontos de dano e cega o alvo atingido por 1d6 rodadas. Um teste de Reflexos CD 20 reduz o dano à metade e nega o efeito cegante. O teste de resistência é baseada em Constituição.

Mestre da Água (Ext) Um marid ganha +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano se ele e o oponente estiverem tocando a água. Se o oponente ou o marid estiverem tocando o chão, o marid recebe -4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano.

Vórtice (Sob) Um marid pode se transformar num vórtice de água agitada uma vez a cada 10 minutos. Esta habilidade funciona igual a habilidade ciclone (veja página 300 para todos os detalhes desse ataque especial), exceto que este só pode ser usado enquanto o marid estiver embaixo d'água; uma marid não pode deixar a fonte de água enquanto estiver na forma de vórtice.

Marid são gênios vindos do Plano da Água. Os mais poderosos de todas as raças de gênios, dizem que eles possuem a força dos cursos dos oceanos e os dentes feitos de pérola. Um marid mede cerca de 5 metros de altura e pesa aproximadamente 1,2 tonelada.

Marid talvez sejam os gênios mais imprevisíveis e caprichosos, uma qualidade que os outros (particularmente os shaitan) consideram ser tanto irritante quanto embaraçoso para toda cultura dos gênios. Muitas marid se tornam dançarinas, contadoras de histórias, atrizes e outros tipos de artista, muitas vezes viajam para o Plano Material disfarçados para buscar novas audiências.

Uma pequena porcentagem de marid podem clamar o título de nobreza. Marid nobres, são chamados de shahzadas, têm 14 Dados de Vida e ganham as seguintes habilidades: 3/dia – *cone de frio, tempestade glacial*; 1/dia – *grupo de elementais* (elementais de água apenas), *imagem permanente*. O nível de conjurador para as habilidades similares à magia de um marid nobre é 20. Marid nobres têm ND 11.

Ilustração por Jesper Ejsing

Gênio, Shaitan

Esse ser lembra um humano muito alto com a pele de pedra polida e os olhos de ágata cintilantes.

SHAITAN **ND 7**

XP 3.200

ON extraplanar (extraplanar, terra) Grande

Inic +5; **Sentidos** sentido sísmico 18 m, visão no escuro 18 m; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 20, toque 10, desprevenido 19 (+1 Des, +10 natural, -1 tamanho)

PV 85 (9d10+36)

Fort +10, **Ref** +4, **Von** +8;

Imunidade eletricidade

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escavação 18 m, escalada 6 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +13 (2d6+5) ou cimitarra o.p. +14/+9 (1d8+7/18-20)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais maldição rochosa, mestre da terra, metalmorfose

Habilidades similares à Magia (NC 9º)

À Vontade – *amolecer terra e pedra, mesclar-se às rochas, moldar rochas, véu* (pessoal), *viagem planar* (apenas alvos dispostos para os planos elementais, Plano Astral ou Plano Material)

3/dia – *pele rochosa, poeira reluzente acelerada* (CD 14), *muralha de pedra, o conto das rochas, toque enferrujante*

1/dia – *transformar lama em pedra, transformar pedra em lama*

ESTATÍSTICAS

For 20, **Des** 13, **Con** 19, **Int** 14, **Sab** 14, **Car** 15

BBA +9; **BMC** +15; **DMC** 26

Talentos Acelerar Habilidade similar à Magia (*poeira reluzente*), Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Encontrão Maior, Iniciativa Aprimorada[B], Magia em Combate

Perícias Artes Mágicas +14, Avaliação +14, Blefar +14, Conhecimento (engenharia) +14, Escalar +25, Ofícios (joalheiro) +14, Percepção +14, Sentir Motivação +14

Idiomas aquan, auran, comum, ignan, terran; Telepatia 30 m

QE deslizar pelas rochas

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Plano da Terra)

Organização solitário, par, companhia (3-6) ou bando (7-12)

Tesouro padrão (cimitarra obra-prima, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Deslizar pelas Rochas (Sob) Isso funciona como a habilidade deslizar pela terra de um elemental da terra, exceto que o shaitan pode se mover através das rochas, terra, cristal ou metal.

Maldição Rochosa (Sob) Se o shaitan é bem-sucedido em um teste de encontrão por 5 ou mais e empurra o alvo de encontro a uma barreira de pedra, o alvo deve realizar um teste de Reflexos CD 19 ou será forçado para dentro da barreira, como se o alvo tivesse conjurado *mesclar-se às rochas* até que a vítima seja bem sucedida em um teste de Fortitude CD 19 com uma rodada de ação completa para sair da pedra. A CD do teste é baseada em Força.

Mestre da Terra (Ext) Um shaitan recebe +1 nas jogadas de ataque e dano e um bônus de +2 em testes resistidos baseados em Força, se ele e o oponente estiverem tocando o chão. Ele receberá -4 de penalidade em jogadas de ataque e dano contra oponentes no ar ou na água.

Metalmorfose (Sob) Como uma ação padrão, um shaitan pode tocar um único objeto de metal com até 5 quilos e transformá-lo em qualquer outro metal por 1 dia.

Shaitan são gênios orgulhoso e brincalhões do Plano da Terra com carne de metal, gemas ou rocha. Um shaitan mede 3 metros de altura e pesa cerca de 2,5 toneladas.

Alguns shaitan são nobres. Geralmente chamados de pashas, eles têm 18 Dados de Vida e ganham a habilidade similar à magia *terremoto*, usável apenas uma vez por dia, assim como a habilidade de conceder até três *desejos* por dia (apenas para não-gênios). O nível de conjurador para as habilidades similares à magia de um shaitan é 18º.

Shaitan nobres têm ND 13.

GIGANTE DAS COLINAS

Este gigante curvado exala poder e uma raiva estupidamente rude, sua roupa de pele imunda evidencia um modo de vida bruto e primitivo.

GIGANTE DAS COLINAS ND 7

XP 3.200

CM humanoide (gigante) Grande

Inic -1; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +6

DEFENSIVA

CA 21, toque 8, desprevenido 21 (+4 armadura, -1 Des, +9 natural, -1 tamanho)

PV 85 (10d8+40)

Fort +11, **Ref** +2, **Von** +3

Habilidades Defensivas apanhar rochas

OFENSIVA

Deslocamento 12 m (9 m usando armadura)

Corpo a Corpo clava grande +14/+9 (2d8+10) ou 2 pancadas +13 (1d8+7)

A Distância rocha +6 (1d8+10)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais arremessar rocha (36 m)

ESTATÍSTICAS

For 25, **Des** 8, **Con** 19, **Int** 6, **Sab** 10, **Car** 7

BBA +7; **BMC** +15; **DMC** 24

Talentos Ataque Poderoso, Foco em Arma (clava grande), Presença Intimidadora, Proficiência com Arma Marcial (clava grande), Trespassar

Perícias Escalar +10, Intimidação +12, Percepção +6

Idiomas gigante

ECOLOGIA

Meio Ambiente colinas temperadas

Organização solitário, gangue (2-5), bando (6-8), grupo de assalto (9-12 mais 1d4 lobos atrozes), ou tribo (13-30 mais 35% não-combatentes mais 1 bárbaro ou guerreiro chefe de 4º-6º nível 11-16 lobos atrozes, 1-4 ogros, e 13-20 orcs escravos)

Tesouro padrão (gibão de peles, clava grande, outros tesouros)

A cor de pele entre os gigantes da colina varia entre o bronzeado leve até um marrom bem escuro. Seus cabelos são marrons ou pretos, com olhos da mesma cor. Gigantes da colina vestem camadas de couro rudemente preparadas ainda com os pelos. Eles raramente lavam ou consertam suas vestimentas, preferindo simplesmente acrescentar mais couro conforme as antigas ficam desgastadas. Adultos medem cerca de 3 metros de altura e pesam cerca de 550 quilos. Gigantes das colinas podem viver até 200 anos de idade, mas quase nunca chegam a isso.

Gigantes das colinas preferem lutar de colinas altas e rochosas, onde podem apedrejar seus oponentes com rochas e pedras grandes, enquanto limitam os seus riscos. Gigantes das colinas adoram fazer ataques de ultrapassar contra criaturas menores quando eles entram na batalha pela primeira vez. Logo em seguida, eles permanecem firmes e usam suas clavas enormes.

Gigantes das colinas são os mais nômades das raças humanoides gigantes, preferindo viajar de um acampamento ao outro para saquear e pilhar. Ainda que prefiram climas temperados, eles viajarão para muito longe de seu ambiente, caso o saque seja abundante e bem-sucedido. Eles são, no geral, criaturas egoístas e raramente entram em batalhas que eles não sabem se vão vencer com facilidade. Gigantes das colinas são conhecidos por empurrar uns aos outros contra inimigos terríveis e não irão hesitar em sacrificar alguém de seu clã para salvar a própria pele. Bandos ambulantes de gigantes das colinas são comuns em colinas temperadas e suas agressões constantes os tornam um dos mais temíveis perigos dentro desse clima.

Solitários, gigantes das colinas neutros ou bondosos são muito raros, mas às vezes podem ser encontrados em sociedades humanoides, embora eles quase não sejam aceitos em capitais ou centros populacionais. Eles se encaixam melhor como trabalhadores e soldados em cidades fronteiriças, e muitas vezes servem como diplomatas rudimentares para negociar com bandos de gigantes das colinas saqueadores. Infelizmente, gigantes das colinas que deixam o seu estilo de vida racial para a civilização são ridicularizados e muitas vezes mortos por seus irmãos nômades. Ainda assim, esses gigantes das colinas "civilizados" podem encontrar um lugar dentro da sociedade e muitos conseguem viver pacificamente, sem muito transtorno.

Ilustração por Jon Hodgson

Gigante do Fogo

Este pesado gigante tem pernas curtas e atarracadas e braços musculosos poderosos. Seu cabelo e barba parecem ser feitos de fogo.

GIGANTE DO FOGO **ND 10**

XP 9.600

OM humanoide (fogo, gigante) Grande

Inic -1; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 24, toque 8, desprevenido 24 (+8 armadura, -1 Des, +8 natural, -1 tamanho)

PV 142 (15d8+75)

Fort +14, **Ref** +4, **Von** +9

Habilidades Defensivas apanhar rochas; **Imunidade** fogo

Fraquezas vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 12 m (9 m usando armadura)

Corpo a Corpo espada grande +21/+16/+11 (3d6+15) ou 2 pancadas +20 (1d8+10)

À distância rocha +10 (1d8+15 mais 1d6 fogo)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais rocha aquecida, arremessar rocha (36 m)

ESTATÍSTICAS

For 31, **Des** 9, **Con** 21, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 10

BBA +11; **BMC** +22; **DMC** 31

Talentos Arma Marcial (espada grande), Ataque Poderoso, Fender Aprimorado, Proficiência em Foco em Arma (espada grande), Trespassar, Trespassar Maior, Ultrapassar Aprimorado, Vontade de Ferro

Perícias Escalar +14, Intimidação +11, Ofícios (qualquer um) +8, Percepção +14

Idiomas comum, gigante

ECOLOGIA

Meio Ambiente montanhas quentes

Organização solitário, gangue (2-5), bando (6-12 mais 35% não combatentes e 1 adepto ou clérigo de 1º-2º nível), grupo de assalto (6-12 mais 1 adepto ou feiticeiro de 3º-5º nível, 2-5 cães infernais, e 2-3 trolls ou ettins), ou tribo (20-30 mais 1 adepto, clérigo ou feiticeiro de 6º-7º nível; 1 guerreiro ou patrulheiro de 8º-9º nível como rei; e 17-38 cães infernais, 12-22 trolls, 7-12 ettins e 1-2 dragões vermelhos jovens)

Tesouro padrão (meia-armadura, espada grande, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Rocha Aquecida (Sob) Um gigante do fogo transfere o calor de seu corpo para as rochas como parte de uma ação de ataque quando eles arremessam as rochas. Uma rocha aquecida causa 1d6 pontos de dano adicional de fogo ao acertar.

De todas as raças de gigantes, os gigantes do fogo são os mais rígidos e militares. Eles treinam constantemente para a guerra e praticam táticas brutais em qualquer um que cruzar seus caminhos. Sua rígida estrutura de comando é completa, com soldados, oficiais e até mesmo generais; eles obedecem ordens de seu rei sem questioná-lo.

Gigantes do fogo tem o cabelo com tons laranjas brilhantes que tremulam e brilham como se estivessem em chamas. Um homem adulto tem entre 3 a 4,5 metros de altura, sendo que o peito mede 1,7 metros de circunferência e pesa cerca de 3,5 toneladas. As mulheres são um pouco menores e mais leves. Gigantes do fogo podem viver até os 350 anos de idade.

Gigantes do fogo vestem roupas robustas ou peças de couro vermelhas, laranjas, amarelas ou pretas. Soldados usam elmo, uma meia-armadura de metal enegrecido e empunham espadas grandes que usam para abrir caminhos através dos campos de batalha. Em grupos maiores, gigantes do fogo lutam com táticas de grupo eficientes e brutais, e não têm medo de sacrificar um ou dois de seus membros para levar um inimigo para uma emboscada.

Gigantes do fogo preferem locais quentes – quanto mais quente, melhor. Eles podem ser encontrados em desertos, vulcões, nascentes de águas quentes, e nas profundezas da terra próximo de aberturas de lava. Eles vivem em castelos, acampamentos cercados, ou grandes cavernas, e todos esses locais refletem seu estilo de vida rígido e militar, com oficiais vivendo em melhores alojamentos que os soldados rasos.

GIGANTE DO GELO

Este gigante parece ser um humano robusto e musculoso. Ele tem a pele branca como o gelo e longos cabelos azuis claros trançados.

GIGANTE DO GELO **ND 9**

XP 6.400

CM humanoide (frio, gigante) Grande

Inic -1; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +10

DEFENSIVA

CA 21, toque 8, desprevenido 21 (+4 armadura, -1 Des, +9 natural, -1 tamanho)

PV 133 (14d8+70)

Fort +14, **Ref** +3, **Von** +6

Habilidades Defensivas apanhar rochas; **Imunidade** frio

Fraquezas vulnerabilidade ao fogo

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo machado grande +18/+13 (3d6+13) ou 2 pancadas +18 (1d8+9)

À distância rocha +9 (1d8+13)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais arremessar rocha (36 m)

ESTATÍSTICAS

For 29, **Des** 9, **Con** 20, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 11

BBA +10; **BMC** +20; **DMC** 29

Talentos Ataque Poderoso, Fender Aprimorado, Foco em Perícia (Furtividade), Proficiência com Arma Marcial (machado grande), Trespassar, Trespassar Maior, Ultrapassar Aprimorado

Perícias Escalar +13, Furtividade +2 (+6 na neve), Intimidação +7, Ofícios (qualquer um) +7, Percepção +10; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade na neve

Idiomas comum, gigante

ECOLOGIA

Meio Ambiente montanhas frias

Organização solitário, gangue (3-5), bando (6-12 mais 35% não-combatentes e 1 adepto ou clérigo de 1°-2° nível), grupo de assalto (6-12 mais 35% não-combatentes, 1 adepto ou feiticeiro de 3°-5° nível, 1-4 lobos invernais, e 2-3 ogros), ou tribo (21-30 mais 1 adepto, clérigo ou feiticeiro de 6°-7° nível; 1 bárbaro ou patrulheiro como jarl de 7°-9° nível; e 15-36 lobos invernais, 13-22 ogros, e 1-2 dragões brancos jovens)

Tesouro padrão (camisão de cota de malha, machado grande, outro tesouro)

O cabelo de uma gigante do gelo pode ser azul claro ou amarelo manchado e seus olhos geralmente combinam com a cor do cabelo. Gigantes do gelo se vestem com peles ou couro, junto com qualquer jóia que possuam.

Os gigantes do gelo guerreiros enfeitam seus camisões de cota de malha e elmos metálicos com chifres ou penas. Um homem adulto mede cerca de 4,5 metros e pesa aproximadamente 1,4 tonelada. Mulheres geralmente são mais baixas e leves, no mais são idênticas aos homens. Gigantes do gelo podem viver até os 250 anos de idade.

Gigantes de gelo estão entre os gigantes mais temidos, conforme a sua destruição deliberada, o desejo de batalha e o comportamento destemido os empurram para exibições de brutalidade crescente. Gigantes de gelo geralmente começam um combate à distância, atirando pedras até que esgotem a munição ou o adversário se aproxime, então eles avançam com seus enormes machados grandes. Sua tática favorita é preparar uma armadilha se escondendo enterrados na neve no topo de uma rampa de gelo ou neve, onde os oponentes terão dificuldades em alcançá-los e assim começar uma avalanche antes de entrar em combate. Gigantes do gelo podem se esconder bem em ambientes de neve e são mestres da furtividade em seu território.

Gigantes do gelo sobrevivem caçando e saqueando sozinhos, já que vivem em ambientes gélidos e isolados. Grupos de gigantes do gelo se dividem quase sempre entre aqueles que vivem em acampamentos precários ou castelos abandonados e aqueles que percorrem o norte gelado como nômades à procura de espólios e provisões. Os líderes dos gigantes do gelo são chamados de jarls e exigem obediência absoluta de seus seguidores. A qualquer momento um jarl pode ser desafiado em um combate pela liderança da tribo. Esses desafios geralmente resultam na morte de um dos combatentes. Um único jarl pode contar com uma dúzia ou mais de tribos menores de gigantes do gelo como parte estendida de sua tribo. Em tal situação, os líderes das tribos menores são conhecidos como chefe ou senhor da guerra.

Gigantes do gelo adoram levar reféns, e usá-los para comida, assim como escravos e mercadorias. Cada grupo de gigantes do gelo tem comumente 1-2 escravos humanoides acorrentados a um cuidador de escravos – geralmente o não-jarl mais malvado e cruel do grupo. Eles também gostam muito de animais monstruosos – dragões brancos e lobos invernais são escolhas populares, mas remorhazes, yetis e até mesmo linnorms podem ser encontrados habitando o covil dos gigantes do gelo.

Ilustração por Jon Hodgson

Gigante das Nuvens

Este enorme gigante tem feições bem definidas. Sua pele é pálida e suave, seus longos e finos cabelos tremulam como se estivessem em uma brisa.

GIGANTE DAS NUVENS ND 11

XP 12.800

NB ou NM humanoide (gigante) Enorme

Inic +1; **Sentidos** visão na penumbra, faro; Percepção +17

DEFENSIVA

CA 25, toque 9, desprevenido 24 (+4 armadura, +1 Des, +12 natural, -2 tamanho)

PV 168 (16d8+96)

Fort +16, **Ref** +6, **Von** +10

Habilidades Defensivas apanhar rochas

OFENSIVA

Deslocamento 15 m

Corpo a Corpo maça-estrela +22/+17/+12 (4d6+18) ou 2 pancadas +22 (2d6+12)

À distância rocha +12 (2d6+18)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Ataques Especiais arremessar rocha (42 m)

Habilidades similares à Magia (NC 16º)

À Vontade – *levitação* (pessoal mais 1 ton), *névoa da escuridão*

1/dia – *nevoeiro*

ESTATÍSTICAS

For 35, **Des** 13, **Con** 23, **Int** 12, **Sab** 16, **Car** 12

BBA +12; **BMC** +26; **DMC** 37

Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Presença Intimidadora, Trespassar, Trespassar Maior, Ultrapassar Aprimorado, Vontade de Ferro

Perícias Apresentação (instrumentos de corda) +8, Diplomacia +9, Escalar +19, Intimidação +26, Ofícios (qualquer um) +10, Percepção +17

Idiomas comum, gigante

QE arma gigante

ECOLOGIA

Meio Ambiente montanhas temperadas

Organização solitário, gangue (2-5), família (2-5 mais 35% não combatentes mais 1 feiticeiro ou clérigo de 4º-7º nível e 2-5 grifos), ou tribo (6-20 mais 1 feiticeiro ou clérigo oráculo de 7º-12º nível e 2-5 grifos)

Tesouro padrão (camisão de cota de malha, maça-estrela, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Arma Gigante (Ext) Um gigante das nuvens pode usar armas imensas sem penalidade. A maioria prefere usar maças-estrelas imensas.

A cor de pele dos gigantes da nuvens varia do branco leitoso ao azul real. Homens adultos têm cerca de 5 metros de altura e pesam 2,5 toneladas. Mulheres são levemente menores e mais leves. Gigantes das nuvens podem chegar aos 400 anos de idade, e vestem-se com as mais finas roupas e jóias disponíveis. Para muitos, aparência indica a posição. Quanto melhor as roupas e as jóias, mais importante é o usuário. Eles também apreciam música e a maioria pode tocar um ou mais instrumentos (a harpa é o favorito).

Gigantes das nuvens tem uma diversidade de tendência incomum: aproximadamente metade são bons e a outra metade são maus. Gigantes das nuvens bondosos constroem estradas de seus acampamentos para conectá-las com outras estradas humanoides para manter trocas. Não é incomum ver uma gigante das nuvens bondoso andando entre os humanos, por exemplo, numa cidade humana próxima a uma montanha alta. Gigantes das nuvens malignos tendem a não se preocupar com acampamentos permanentes e em vez disso vivem no topo dos picos em abrigos rústicos, apenas descendo para saquear vilarejos e recolher o que precisarem. Essas duas filosofias muitas vezes veem longas guerras violentas entre tribos vizinhas.

Lendas contam de cidades mágicas dos gigantes das nuvens aninhadas nas próprias nuvens que flutuam com os ventos e navegam o mundo. Enquanto a maioria dos gigantes das nuvens reconhecem isso como fantasia, muitos não só dizem que viram, como dedicam suas vidas para encontrá-la novamente.

GIGANTE DE PEDRA

Este gigante tem características musculares bem definidas e uma cabeça achatada na parte frontal, aparentando ser feito de pedra.

GIGANTE DE PEDRA **ND 8**

XP 4.800

N humanoide (gigante) Grande

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 22, toque 11, desprevenido 20 (+2 Des, +11 natural, -1 tamanho)

PV 102 (12d8+48)

Fort +12, **Ref** +6, **Von** +7

Habilidades Defensivas apanhar rochas aprimorado

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo clava grande +16/+11 (2d8+12) ou 2 pancadas +16 (1d8+8)

A Distância rocha +11/+6 (1d8+12)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais arremessar rocha (54 m)

ESTATÍSTICAS

For 27, **Des** 15, **Con** 19, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 10

BBA +9; **BMC** +18; **DMC** 30

Talentos Ataque Poderoso, Proficiência com Arma Marcial (clava grande), Saque Rápido, Tiro à Queima-Roupa, Tiro Preciso, Vontade de Ferro

Perícias Escalar +12, Furtividade +4 (+12 em terreno rochoso), Intimidação +12, Percepção +12; **Modificadores Raciais** +8 Furtividade em terreno rochoso

Idiomas comum, gigante

ECOLOGIA

Meio Ambiente montanhas temperadas

Organização solitário, gangue (2-5), bando (4-8), grupo de caça (9-12 mais 1 ancião), ou tribo (13-30 mais 35% não-combatentes mais 1-3 anciões, e 4-6 ursos atrozes)

Tesouro padrão (clava grande, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Apanhar Rochas Aprimorado (Ext) Um gigante de pedra ganha +4 de bônus racial nos testes de Reflexos quando tentar apanhar uma rocha arremessada com apanhar rocha. No mais, esta habilidade funciona como a habilidade apanhar rocha (veja página 298).

Gigantes de pedra preferem vestimentas de couro grosso, tingidas em tons de marrom e cinza para combinar com as rochas em volta deles. Os adultos medem cerca de 3 metros de altura e pesam 750 quilos e podem viver até 800 anos de idade.

Gigantes de pedra lutam a distância sempre que possível, mas se eles não puderem evitar o corpo a corpo, eles usam clavas gigantescas talhadas da rocha. A tática favorita dos gigantes de pedra é manter-se parado, se mesclando às rochas, então se mover para frente e arremessar pedras, surpreendendo seus adversários.

Gigantes de pedra preferem viver em cavernas enormes em picos rochosos de elevadas altitudes. Eles raramente vivem mais longe do que alguns dias de viagem de outro bando de gigantes de pedra, e até compartilham a criação de manadas de cabras e outros tipos de gado entre as tribos. Gigantes de pedra mais velhos tendem a se afastar de sua tribo por um período significante de tempo nos seus últimos anos, para viver em exclusão em algum lugar ou tentar se misturar em outra civilização humanoide. Depois de décadas de exílio auto-imposto, aqueles que retornam os fazem como gigantes de pedra anciões.

GIGANTE DE PEDRA ANCIÃO

Alguns dos gigantes de pedra desenvolvem habilidades relacionadas ao seu ambiente. Chamados de anciões, esses gigante de pedra têm valor de Carisma no mínimo 15 e três habilidades similares à magia (NC 10°). Uma vez por dia eles podem usar *moldar rochas*, *o conto das rochas*, e também *pedra em lama* ou *lama em pedra* (CD 17). A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Um a cada 10 anciões é um feiticeiro, geralmente do 3° ao 6° nível. Um gigante de pedra ancião adiciona +1 na sua ND.

Ilustração por Jon Hodgson

GIGANTE DAS TEMPESTADES

Este gigante é um humano de proporções heróicas, alto e musculoso, tem a pele bronzeada, o cabelo escuro, e olhos verdes brilhantes.

GIGANTE DAS TEMPESTADES ND 13

XP 25.600

CB humanoide (gigante) Enorme

Inic +2; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +27

DEFENSIVA

CA 28, toque 10, desprevenido 26 (+6 armadura, +2 Des, +12 natural, -2 tamanho)

PV 199 (19d8+114)

Fort +17, **Ref** +8, **Von** +13

Habilidades Defensivas apanhar rochas; **Imunidade** eletricidade

OFENSIVA

Deslocamento 15 m, nado 12 m (11,5 m, nado 9 m com armadura)

Corpo a Corpo espada grande o.p. +27/+22/+17 (4d6+21/17-20) ou 2 pancadas +26 (2d6+14)

A Distância arco longo composto o.p. +15/+10/+5 (3d6+14/x3)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Habilidades Similares à Magia (NC 15º)

Sempre Ativo – *movimentação livre*

2/dia – *controlar o clima, levitação*

1/dia – *convocar relâmpagos* (CD 15), *corrente de relâmpagos* (CD 18)

ESTATÍSTICAS

For 39, **Des** 14, **Con** 23, **Int** 16, **Sab** 20, **Car** 15

BBA +14; **BMC** +30; **DMC** 42

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (espada grande), Encontrão Aprimorado, Fender Aprimorado, Golpe Avassalador, Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Reflexos em Combate, Trespassar, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +18, Apresentação (canto) +12, Escalar +17, Intimidação +20, Natação +22, Ofícios (qualquer um) +13, Percepção +27, Sentir Motivação +24

Idiomas auran, comum, dracônico, gigante

QE militante, respirar na água

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer quente

Organização solitário ou família (2-5 mais 1 feiticeiro ou clérigo de 7º-10º nível, 1-2 rocs, 2-6 grifos, e 2-8 tubarões)

Tesouro padrão (peitoral de aço o.p., arco longo composto o.p. [+14 bônus For] com 20 flechas, espada grande o.p., outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Militante (Ext) Gigantes das tempestades são proficientes com todas as armas simples e marciais.

Respirar na água (Ext) Gigantes das tempestades podem respirar água assim como o ar.

Gigantes das tempestades costumam ter uma cor de pele bronzeada, embora alguns espécimes raros tenham a pele violeta, o cabelo violeta escuro ou meio-azulado e os olhos cinza prateados ou roxos. Tais colorações violetas são consideradas como boa sorte entre os gigantes das tempestades e aqueles que a possuem se tornam líderes entre os seus iguais. Adultos medem cerca de 6 metros de altura e pesam 6 toneladas. Gigantes das tempestades podem viver até 600 anos. Quando estão descansando, eles preferem usar túnicas curtas e folgadas com cintos na cintura, sandálias ou descalços, e tiaras. Eles usam algumas jóias simples, mas bem trabalhadas, com tornozeleiras (favoritas entre os gigantes descalços), anéis, ou diademas são os mais comuns. Contudo, quando eles se vestem para a batalha, eles vestem peitorais de aço brilhantes e empunham espadas grandes e arcos enormes.

Gigantes das tempestades tendem a ser reclusos, preferindo habitar ao longo das costas remotas ou ilhas tropicais. No entanto, assim como seu homônimo, eles são propensos a violentas mudanças de humor. Gigantes das tempestades se enfurecem rapidamente quando na presença do mal e podem ser inimigos brutais e perigosos quando são insultados. Quando em batalha, eles preferem enviar uma saraivada de flechas sob seus oponentes, apenas sacando suas espadas grandes após os oponentes entrarem no alcance dos seus arcos.

Gigantes das tempestades vivem em castelos, torres bem construídas ou acampamentos cercados e preferem viver da terra. Eles mantêm jardins bem aparados e administram centenas de acres de fazenda por grupo. Eles muitas vezes contratam outros humanoides, como elfos e humanos, para ajudá-los a cuidar dessas fazendas enormes. Um enclave de gigante das tempestades muitas vezes assume a responsabilidade da segurança de uma ilha inteira ou uma porção da costa.

GIRALLON

Esta criatura similar a um gorila de quatro braços, coberta com sua pelagem branca, ruge em fúria enquanto demonstra sua altura imponente.

GIRALLON **ND 6**

XP 2.400

N besta mágica Grande

Inic +7; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 18, toque 12, desprevenido 15 (+3 Des, +6 natural, -1 tamanho)

PV 73 (7d10+35)

Fort +9, **Ref** +8, **Von** +5

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, escalada 12 m

Corpo a Corpo mordida +10 (1d6+4), 4 garras +10 (1d4+4 mais dilacerar)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais dilacerar (4 garras, 1d4+6)

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 17, **Con** 18, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 7

BBA +7; **BMC** +12; **DMC** 25

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada, Vitalidade, Vontade de Ferro

Perícias Escalar +12, Furtividade +5, Percepção +11

ECOLOGIA

Meio **Ambiente** florestas quentes

Organiz**ação** solitário ou companhia (5-8)

Tesouro padrão

Ilustração por Kevin Yan

Girallon estão entre os predadores mais perigosos da selva. Eles são agressivos, carnívoros, altamente territoriais e incrivelmente fortes. Além disso, seus quatro braços são capazes de infligir incríveis danos em qualquer coisa que caia em suas garras. Sua aparência exótica os tornam criaturas populares em certas cidades como atrações em combates gladiatoriais, famintos, são jogados um contra o outro ou contra gladiadores que buscam aumentar sua fama e notoriedade. Aquele que mata um girallon tem sua fama garantida, pois a maioria da batalhas contra essas bestas ferozes terminam mal para aqueles tolos o suficiente para tentar derrotar sozinhos essa besta. Um girallon adulto tem cerca de 2,4 metros de altura, peitoral largo coberto em pelo branco e espesso. Ele pesa aproximadamente 400 quilos.

Girallon vivem em bandos liderados por um macho alfa. Girallon solitários são geralmente jovens machos procurando começar seu próprio bando. Girallon são muito territoriais e tendem a atacar intrusos sem qualquer aviso, incluindo estranhos de sua própria espécie. Grupos de girallon geralmente atacam em fileiras para conduzir uma presa até um penhasco ou outro perigo ou formar um anel furtivamente em volta do alvo e logo após se aproximar subitamente.

Enquanto a maioria dos girallon não são muito mais do que animais, esculturas antigas e as tradições orais de algumas tribos insinuam que os girallon não eram tão estúpidos quanto são hoje. De acordo com as lendas, os primeiros girallon eram homens que invocavam os deuses demoníacos da selvageria para receber grande força, e para tal, abandonaram sua humanidade. A cada geração, esses primeiros girallon cresceram mais e mais selvagens e animalescos, e as mesmas lendas contam que parte desses girallon inteligentes ainda habita a parte obscura da selva. Além de seus intelectos, esses girallon retêm um vasto apetite pela crueldade. Chamados de "altos girallon", essas criaturas são, quase sempre, caóticos e malignos, e têm o valor de Inteligência 6 ou maior. Um girallon inteligente geralmente fala qualquer idioma que os humanos locais falem. Muitas vezes, eles se tornam líderes de grandes bandos de seus parentes menos inteligentes, habitando ruínas de cidades estranhas nas selvas ou montanhas e conduzindo saques em vilarejos por comida e tesouro. Algumas tribos primitivas veneram esses girallon como agentes de deuses malignos ou demônios, e alguns altos girallon têm se tornado conhecidos por trabalhar ou se aliar com tribos de orcs, inspirando lendas sobre o "orc branco" de quatro braços.

Gnoll

Atarracados e ferozes, estes humanoides peludos com cabeça de hiena, medem pouco mais do que um humano comum.

GNOLL **ND 1**

XP 400

CM humanoide (gnoll) Médio

Inic +0; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +2

DEFENSIVA

CA 15, toque 10, desprevenido 15 (+2 armadura, +1 natural, +2 escudo)

PV 11 (2d8+2)

Fort +4, **Ref** +0, **Von** +0

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo lança +3 (1d8+3/x3)

A Distância lança +1 (1d8+2/x3)

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 10, **Con** 13, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 8

BBA +1; **BMC** +3; **DMC** 13

Talentos Ataque Poderoso

Perícias Percepção +2

Idioma gnoll

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies e desertos quentes

Organização solitário, par, grupo de caça (2-5 gnoll e 1-2 hienas), bando (10-100 adultos mais 50% crianças não-combatentes, 1 sargento de 3º nível a cada 20 adultos, 1 líder de 4º-6º nível, e 5-8 hienas), ou tribo (20-200 mais 1 sargento de 3 nível a cada 20 adultos, 1 ou 2 tenentes de 4º ou 5º nível, 1 líder de 6º-8º nível, 7-12 hienas e 4-7 hyaenodons)

Tesouro equipamento de PdM (armadura de couro, escudo pesado de madeira, machado de batalha, arco longo com 20 flechas, outros tesouros)

Gnoll são uma raça de humanoides corpulentos que se assemelham a hienas em mais do que apenas na aparência; eles mostram uma grande afinidade com estes animais carniceiros, ao ponto de mantê-los como animais de estimação, e refletem muitos dos comportamentos destas criaturas inferiores.

Gnoll são caçadores competentes, mas são mais propensos a coletar ou roubar uma caça morta do que a ir atrás e rastrear sua presa. Essa preguiça os impele a adquirirem escravos de todos os tipos disponíveis, para forçá-los a cavar abrigos, pegar provisões e água, e até mesmo caçar para os mestres gnoll.

Criaturas além das hienas e de outros gnoll são carne ou escravos, dependendo do temperamento da tribo. Até mesmo um companheiro morto ou caído é carne fresca para um gnoll, que pode honrar um membro distinto da tribo com uma breve oração, ou cozinhar completamente aquele que tenha morrido por doença, fora isso, um gnoll morto não é muito diferente de qualquer outra criatura. Os gnoll mais "civilizados" não comem seus prisioneiros, mas os mantêm como escravos, para defender ou aprimorar seu lar ou trocá-los com outras tribos ou grupos escravagistas.

Gnoll apreciam o combate, mas apenas quando eles têm vantagem numérica. Em outras situações, eles preferem evitar o combate, exceto quando há meios de roubar uma morte de outro caçador ou em uma emboscada ardilosa para derrubar uma grande presa. Esses homens-hiena não veem valor na coragem ou na bravura, preferindo fugir quando fica claro que a vitória não é possível, afirmando que é melhor fugir com o rabo escondido do que perder a cauda toda.

Durante o combate, gnoll usam uma estranha mistura de táticas de bando e posturas individuais. Se um gnoll sente que o combate está ganho, ele preferirá derrubar o inimigo enfraquecido a ajudar seus companheiros. Se os gnoll estão sendo derrotados, eles se juntam contra o líder mais forte e tentam derrubá-lo, esperando que isso faça seus aliados fugirem.

Líderes gnoll são comumente patrulheiros, embora clérigos sejam comuns também. Muitos gnoll encontram dificuldade em controlar magia, sendo assim é relativamente raro encontrar um gnoll bardo, feiticeiro ou mago.

Ilustração por Ben Wooten

GOBLIN

Esta criatura mede não mais que 1,20 metros de altura, seu corpo humanoide magrelo parece menor devido a sua cabeça larga e desajeitada.

GOBLIN ND 1/3

XP 135

Combatente goblin 1

NM humanoide (goblinoide) Pequeno

Inic +6; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção -1

DEFENSIVA

CA 16, toque 13, desprevenido 14 (+2 armadura, +2 Des, +1 escudo, +1 tamanho)

PV 6 (1d10+1)

Fort +3, **Ref** +2, **Von** -1

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo espada curta +2 (1d4/19-20)

A Distância arco curto +4 (1d4/x3)

ESTATÍSTICAS

For 11, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 9, **Car** 6

BBA +1; **BMC** +0; **DMC** 12

Talentos Iniciativa Aprimorada

Perícias Cavalgar +10, Furtividade +10, Natação +4; **Modificador Racial** +4 Cavalgar, +4 Furtividade

Idiomas goblin

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies e florestas temperadas (comuns em regiões litorais)

Organização gangue (4-9), guerrilha (10-16 com montaria de cães goblins), ou tribo (17+ 100% não combatentes; 1 sargento de 3º nível a cada 20 adultos; 1 ou 2 tenentes de 4º ou 5º nível; 1 líder de 6º-8º nível; e 10-40 cães goblins, lobos ou worgs)

Tesouro equipamento de PdM (armadura de couro, escudo leve de madeira, espada curta, arco curto com 20 flechas, outros tesouros)

Goblins preferem viver em cavernas, em meio a matas grandes e densas de cardos e espinheiros ou em estruturas que foram construídas e abandonadas por outros. Poucos goblins têm o costume de construir estruturas por conta própria. Litorais são os prediletos dos goblins, pois eles gostam de peneirar o lixo e destroços em uma busca incessante para encontrar tesouros entre o descarte das raças mais civilizadas.

Goblins odeiam escavar e poucas coisas inspiram sua fúria mais que gnomos (que há muito tempo lutam contra os goblins), cavalos (que apavoram tremendamente os goblins) e cachorros comuns (que são considerados cópias ruins dos cães goblins).

Goblins são supersticiosos e tratam a magia com uma mistura de admiração e medo. Eles têm o hábito de atribuir magia ao mundano também, tendo o fogo e a escrita um poder místico na sociedade goblin. O fogo é muito amado pelos goblins pela capacidade de causar grande destruição e porque não precisa tamanho e nem força para empunhá-lo, mas palavras escritas são odiadas pelos goblins. Eles acreditam que a escrita rouba palavras da sua cabeça, e como resultado dessa crença, goblins são universalmente analfabetos.

Goblins são vorazes e podem comer o seu peso em comida diariamente sem engordar. Em um covil goblin sempre haverá diversos estoques e despensas. Embora sua comida preferida seja carne de humano e gnomo, um goblin jamais irá recusar comida – exceto, talvez, vegetais.

GOBLINS COMO PERSONAGEM

Goblins são definidos pelo seu nível de classe – eles não possuem Dados de Vida racial. Todos os goblins possuem as seguintes características raciais.

-2 Força, +4 Destreza, -2 Carisma: Goblins são ágeis, mas fracos e desagradáveis.

Pequeno: Goblins são criaturas Pequenas e ganham +1 de bônus na CA pelo seu tamanho, +1 nas jogadas de ataque, -1 de penalidade em seus **BMC** e **DMC**, e +4 em teste de Furtividade.

Rápidos: Goblins são rápidos para o seu tamanho e têm o deslocamento base de 9 metros.

Visão no Escuro: Goblins podem enxergar no escuro até 18 metros.

Habéis: +4 bônus racial em testes de Cavalgar e Furtividade

Idiomas: Goblins começam o jogo falando goblin. Goblins com valores de inteligência alto podem escolher os seguintes idiomas bônus: anão, comum, dracônico, gnoll, gnomo, halfling, orc.

Ilustração por Ben Wootten

Golem

Golens são autômatos de grande poder criados magicamente. Eles se distinguem de outros constructos pela natureza das forças que o animam – a vida mágica de um golem é garantida através de um espírito elemental, tipicamente um elemental da terra. O processo de criação de um golem atrela o espírito ao corpo artificial, mesclando-o com um receptáculo especialmente preparado e o submetendo à vontade do criador do golem.

Por não terem uma mente própria, golens não fazem nada sem a ordem de seus criadores. Eles seguem ordens explícitas e são incapazes de compreender táticas ou estratégias complexas. O criador do golem pode comandá-lo dentro de um alcance de 18 metros e o golem deve poder vê-lo e ouvi-lo. Se não comandado, um golem geralmente segue a última instrução de seu criador dando o melhor de si, entretanto, se ele for atacado, ele atacará de volta. O criador pode dar tarefas simples ao golem para ele realizar em sua ausência ou pode ordená-lo a seguir os comandos de outra pessoa, mas o criador do golem sempre poderá retomar o controle, ordenando que o golem obedeça apenas ele.

Construindo um Golem

O custo para construir um golem inclui o custo de um corpo físico e todos os materiais e componentes mágicos usados na sua criação. Cada golem fornece detalhes específicos dos materiais necessário e o custo total para sua criação.

Nota: O preço de mercado de um golem com mais Dados de Vida que um golem descrito abaixo é aumentado em 5.000 PO para cada Dado de Vida adicional além do padrão, e em 50.000 PO para aumentar o tamanho de um golem. Construir um golem com o modelo de progressão simples aumenta o custo em 15.000 PO.

Escudeiros

Um conjurador com talento, recursos e inspiração pode criar uma variação especial de golem conhecido como escudeiro. Qualquer golem verdadeiro pode ser criado como escudeiro, mas essa escolha deve ser feita durante a construção do golem – um golem já construído não pode ser "melhorado" para a função de escudeiro.

Escudeiros são desenvolvidos para servir como guarda-costas. Quando criado, um escudeiro é atrelado a um amuleto mágico que é construído ao mesmo tempo (e com uma parte do custo) pelo guardião. Daí em diante, ele respeita o portador do amuleto como mestre, protegendo e seguindo aquele indivíduo para qualquer lugar (a menos que receba um comando específico para não fazê-lo). Se o amuleto do escudeiro for destruído, o golem para de funcionar até que um novo seja criado. Se o portador morre, mas o amuleto permanece intacto, o escudeiro obedece o último comando que lhe foi dado.

Um escudeiro obedece os comandos verbais de seu mestre com o melhor de si, entretanto ele não serve para muito mais do que combate, proteção e trabalhos manuais simples. Ele também pode ser programado para realizar tarefas específicas em tempos específicos ou quando certas condições acontecerem. O portador do amuleto pode convocar o escudeiro de qualquer distância, e ele virá, caso esteja no mesmo plano.

Escudeiros têm as mesmas estatísticas que um golem padrão, mas com as seguintes qualidades especiais.

O ND de um escudeiro é igual a ND do golem padrão +2.

Controlado (Ext) Um escudeiro que tenha o ataque especial de fúria não poderá entrar em fúria enquanto o portador do amuleto estiver dentro de 9 metros.

Cura Acelerada (Ext) Um escudeiro tem cura acelerada 5.

Encontrar Mestre (Sob) Enquanto um escudeiro e o amuleto estiverem no mesmo plano de existência, o escudeiro poderá localizar o portador do amuleto (ou apenas o amuleto, caso ele seja removido após o escudeiro ser chamado).

Defender (Ext) Se for ordenado a fazê-lo, um escudeiro se move para defender o portador do amuleto. Todos os ataques contra o portador do amuleto sofrem -2 de penalidade quando o escudeiro está adjacente a seu mestre.

Proteger Outro (SM) O portador do amuleto pode ativar essa habilidade defensiva como ação padrão se estiver a 30 metros do escudeiro. Assim como a magia homônima, essa habilidade transfere ao escudeiro metade do dano que seria causado no portador do amuleto (note que essa habilidade não oferece a CA da magia ou bônus nos testes de resistência). O dano transferido dessa maneira ultrapassa qualquer habilidade defensiva (como imunidade ou redução de dano) que o golem possua.

Armazenar Magia (SM) Um escudeiro pode armazenar uma magia de 4º nível ou menor que pode ser conjurada por outra criatura. Ele "conjura" essa magia quando comandado a fazê-la ou quando surge um situação pré-definida. Uma vez que essa magia é usada, o escudeiro pode armazenar outra magia (ou a mesma magia novamente).

Construção: O material base de um escudeiro custa 25.000 PO adicionais do preço do golem padrão. A criatura mestre pode fazer o corpo ou contratar alguém para fazê-lo. O teste de Ofícios necessário para fazer o corpo é aumentado em 4 além do normal do golem padrão.

O amuleto chave é construído ao mesmo tempo – ele custa 20.000 PO a mais, além do preço total do golem. Depois que o corpo é construído, o escudeiro é animado através de um ritual mágico estendido que necessita de um laboratório ou sala de trabalho preparado, similar a uma laboratório de alquimista e que custa 500 PO para estabelecer. Se o criador está construindo pessoalmente o corpo do golem, a construção e o ritual podem acontecer juntos. O criador deve ter no mínimo o nível de conjurador 2 níveis maior que o mínimo requirido pelo golem padrão. Além disso, as seguintes magias são adicionadas aos pré-requisitos do golem base: *discernir localização* e também *escudo arcano* ou *proteger outro*.

GOLEM DE BARRO

Esta enorme figura é esculpida em barro macio. Ela usa andrajos imundos e jóias brutas e sua face é vagamente humanoide.

GOLEM DE BARRO **ND 10**

XP 9.600

N constructo Grande

Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 24, toque 8, desprevenido 24 (-1 Des, +16 natural, -1 tamanho)

PV 101 (13d10+30)

Fort +4, **Ref** +3, **Von** +4

RD 10/adamante e concussão; Imunidade características de constructo, magia

OFENSIVA

Deslocamento 6 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +19 (2d10+7 mais ferimento amaldiçoado)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais fúria, rapidez

ESTATÍSTICAS

For 24, **Des** 9, **Con** –, **Int** –, **Sab** 11, **Car** 1

BBA +13; **BMC** +21; **DMC** 30

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário ou gangue (2-4)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Ferimento Amaldiçoado (Ext) O dano que um golem de barro causa não se cura naturalmente e resiste a curas mágicas. Um personagem tentando usar cura mágica na criatura ferida deve ser bem sucedido num teste de nível de conjurador CD 26 ou a cura não terá efeito na criatura ferida.

Fúria (Ext) Quando um golem entra em combate, há uma chance cumulativa de 1% a cada rodada de o espírito elemental se liberte e o golem entre em fúria. Essa chance retorna a 0% a cada 1 minuto de inatividade. Um golem em fúria ataca a criatura viva mais próxima ou esmaga objetos menores que ele, caso não haja criaturas dentro do alcance. Uma vez que entre em fúria, não há métodos conhecidos para restabelecer o controle.

Imunidade à Magia (Ext) Um golem de barro é imune a qualquer tipo de magia ou habilidade similar à magia que permita resistência à magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam diferente contra a criatura, como descrito abaixo.

- A magia *mover terra* afasta o golem 36 metros e causa 3d12 pontos de dano (sem teste).
- A magia *desintegrar* causa lentidão no golem (como a magia *lentidão*) por 1d6 rodadas e causa 1d12 pontos de dano (sem teste).
- A magia *terremoto* conjurada diretamente sob o golem de barro o impede de se mover no próximo turno e causa 5d10 pontos de dano (sem resistência).
- Qualquer ataque mágico contra o golem de barro que cause dano ácido cura 1 ponto a cada 3 pontos de dano que o ataque causaria. Caso o total curado faça com que o golem exceda seus pontos de vida normais, ele ganha esse excesso em pontos de vida temporários. Um golem de barro não faz teste de resistência contra ataques mágicos que causam dano de ácido.

Rapidez (Sob) Após permanecer em combate por pelo menos 1 rodada, um golem de barro pode se acelerar uma vez por dia como uma ação livre. O efeito dura 3 rodadas e é idêntico a magia homônima.

Um golem de barro não usa nenhum roupa exceto por um vestido de metal ou couro rígido em volta de seu quadril. Ele mede 2,4 metros e pesa 300 quilos.

CONSTRUÇÃO

O corpo de um golem de barro deve ser esculpido num único bloco de barro pesando pelo menos 500 quilos, tratado com pó e óleos raros que custam 1.500 PO.

GOLEM DE BARRO

NC 11°; **Preço** 41.500 PO

CONSTRUÇÃO

Pré-requisitos Criar Constructo, *animar objetos*, *benção*, *comunhão*, *oração*, *ressurreição*, o criador deve ter o nível de conjurador 11°; **Perícias** Ofícios (esculturas) ou Ofícios (olaria) CD 16; **Custo** 21.500 PO

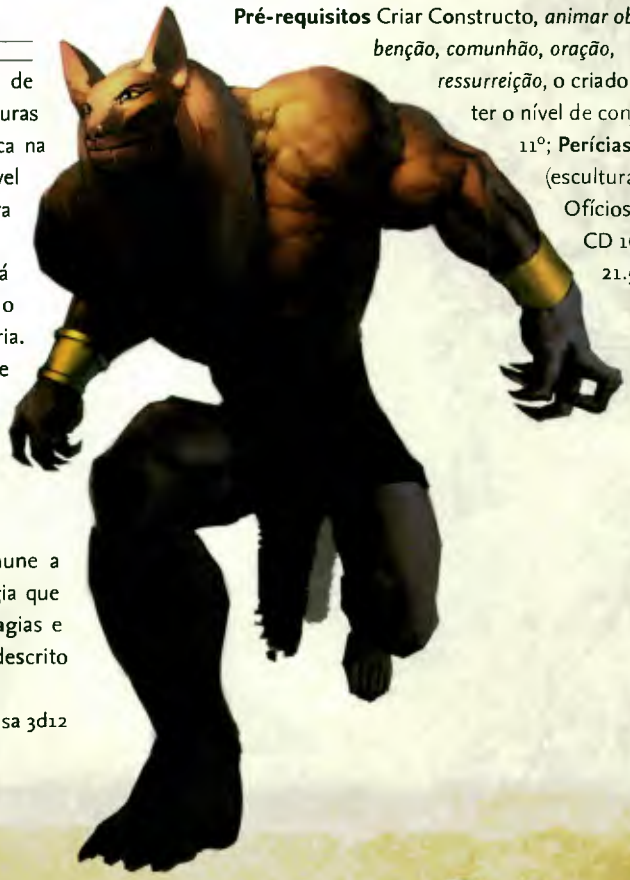


Ilustração por Francis Tsai

GOLEM DE CARNE

Uma monstruosidade horrenda feita a partir de partes de corpos costuradas com fios grossos, arame e grampos de metal se ergue para uma vida de horrores.

GOLEM DE CARNE **ND 7**

XP 3.200

N constructo Grande

Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 20, toque 8, desprevenido 20 (-1 Des, +12 natural, -1 tamanho)

PV 79 (9d10+30)

Fort +3, **Ref** +2, **Von** +3

RD 5/adamante; **Imunidade** características de constructo, magia

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +13 (2d8+5)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais fúria

ESTATÍSTICAS

For 20, **Des** 9, **Con** –, **Int** –, **Sab** 11, **Car** 1

BBA +9; **BMC** +15; **DMC** 24

Idiomas Nenhum

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário ou gangue (2-4)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Fúria (Ext) Quando um golem de carne entra em combate, há uma chance cumulativa de 1% a cada rodada de que o espírito elemental se liberte e o golem entre em fúria. Um golem em fúria ataca a criatura viva mais próxima ou esmaga objetos menores que ele, caso não haja criaturas dentro do alcance, se movendo então para causar mais destruição. Se o criador do golem estiver dentro de 18 metros, ele pode tentar retomar o controle falando firme e persuasivamente com o golem, realizando um teste de Carisma CD 19. Essa chance retorna a 0% após 1 minuto de inatividade do golem.

Imunidade à Magia (Ext) Um golem de carne é imune a qualquer tipo de magia ou habilidade similar à magia que permita resistência à magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam diferente contra a criatura, como descrito abaixo.

- Um ataque mágico que cause dano de fogo ou gelo causa lentidão no golem de carne (como a magia *lentidão*) por 2d6 rodadas (sem teste)
- Qualquer ataque mágico contra o golem de carne que cause dano elétrico encerra qualquer efeito de lentidão sob o golem e cura 1 ponto a cada 3 pontos de dano que o ataque causaria. Caso o total curado faça com que o golem exceda seus pontos de vida normais, ele ganha esse excesso em pontos de vida temporários. Um golem de carne não faz teste de resistência contra ataques mágicos que causam dano de eletricidade.

Um golem de carne é uma coleção de partes humanoides roubadas, costuradas juntas em uma única forma composta. Sua pele cadavérica tem uma coloração amarelada ou verde doentio. Um golem de carne veste a roupa que seu criador desejar, geralmente um par de calças rasgadas. Ele não possui nenhum pertence e nenhuma arma. O golem de carne mede 2,4 metros de altura e pesa 250 quilos.

Um golem de carne não pode falar, embora possa emitir alguns grunhidos. Ele anda e se move com uma postura rígida, como se não tivesse controle total de seu corpo.

Embora muitos golens de carne sejam irracionais, existem rumores persistentes de golens incomuns que de alguma forma retêm as memórias da vida passada. A cabeça (e cérebro) de tais golens de carne devem ter uma combinação de coleta recente e temperamento forte (na sua vida anterior), até mesmo sorte e azar durante a criação do golem parecem ser importantes para reter a mente da criatura.

Certamente a maioria daqueles que constroem golens de carne preferem escravos irracionais do que criações com vontade própria e por isso golens de carne inteligentes são raros também.

CONSTRUÇÃO

As partes de um golem de carne devem vir de corpos humanoides normais que não apodreceram muito. A montagem exige seis corpos diferentes – um para cada membro, o torso (incluindo a cabeça) e o cérebro. Em alguns casos, mais corpos são necessários. Ungentos e prendedores especiais custam 500 PO e são necessários. Note que a criação de um golem de carne necessita da conjuração de uma magia com a descrição maligna.

GOLEM DE CARNE

NC 8°; **Preço** 20.500 PO

CONSTRUÇÃO

Pré-requisitos Criar Constructo, *animar mortos*, *força do touro*, *tarefa/missão*, *desejo restrito*, o criador deve ter o nível de conjurador 8°; **Perícias** Cura CD 13 ou Ofícios (couro); **Custo** 10.500 PO

Ilustração por Francis Tsai

GOLEM DE FERRO

Este autômato tem o dobro do tamanho de um homem comum. Suas fortes passadas estremecem o chão com sua força.

GOLEM DE FERRO **ND 13**

XP **25.600**

N constructo Grande

Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 28, toque 8, desprevenido 28 (-1 Des, +20 natural, -1 tamanho)

PV 129 (18d10+30)

Fort +6, **Ref** +5, **Von** +6

RD 15/adamante; **Imunidade** características de constructo, magia

OFENSIVA

Deslocamento 6 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +28 (2d10+16/19-20)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais golpe poderoso, Sopro

ESTATÍSTICAS

For 32, **Des** 9, **Con** –, **Int** –, **Sab** 11, **Car** 1

BBA +18; **BMC** +30; **DMC** 39

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário ou gangue (2-4)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Golpe Poderoso (Ext) Um golem de ferro causa uma vez e meia o seu modificador de Força e trata 19-20 como acertos críticos em ataques de pancadas.

Imunidade à Magia (Ext) Um golem de ferro é imune a qualquer tipo de magia ou habilidade similar à magia que permita resistência à magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam diferente contra a criatura, como descrito abaixo.

- Um ataque mágico que cause dano de eletricidade causa lentidão no golem de ferro (como a magia *lentidão*) por 3 rodadas, sem teste de resistência.
- Qualquer ataque mágico que cause dano de fogo encerra qualquer efeito de lentidão sob o golem e cura 1 ponto a cada 3 pontos de dano que o ataque causaria. Caso o total curado faça com que o golem exceda seus pontos de vida normais, ele ganha esse excesso em pontos de vida temporários. Um golem de ferro não faz teste de resistência contra ataques mágicos que causam dano de fogo.
- Um golem de ferro é afetado normalmente por ataques de ferrugem, tais como aqueles de um monstro da ferrugem ou a magia *toque enferrujante*.

Sopro (Sob) Como ação livre a cada 1d4+1 rodadas, um golem de ferro pode exalar um cubo de 3 metros de gás venenoso. Essa nuvem de gás persiste por 1 rodada; qualquer criatura dentro da área quando o golem criar a nuvem (assim como qualquer criatura que passe através da nuvem durante a duração daquela rodada) é exposta aos efeitos venenosos da nuvem. Esse veneno é criado magicamente a cada vez que o golem usa esse poder.

Sopro – inalação; *TR* Fort 19; *frequência* 1/rodada por 4 rodadas; *efeito* 1d4 dano Constituição; *cura* 2 sucessos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Um golem de ferro tem um corpo humanoide feito de ferro. Ele pode ser esculpido em qualquer forma que o seu criador desejar, mas na maioria das vezes mostra-se uma armadura de algum tipo, das simples e utilitárias às cerimoniais e ornadas. Suas feições são mais suaves que aquelas nos golens de pedra.

Golens de ferro algumas vezes carregam uma arma de uma mão, embora seja raro o uso dessas armas, preferindo usar seus ataques de pancada.

Um golem de ferro mede 3 metros de altura e pesa cerca de 2,5 toneladas. Um golem de ferro não pode falar ou fazer som vocal, nem tem nenhum odor distinguível.

Embora a prática tenha caído em desuso por conta dos tempos modernos, as antigas civilizações poderosas tinham grande orgulho de construir golens de ferro de grande tamanho e força. Esses golens, que nunca eram menores do que Enormes, ainda existem em lugares remotos do mundo, irracionalmente seguindo ordens de impérios há muito tempo mortos.

Ilustração por Andrew Hou

CONSTRUÇÃO

O corpo de um golem de ferro deve ser esculpido de 2,5 toneladas de ferro, fundido com tinturas raras custando no mínimo 10.000 PO.

GOLEM DE FERRO

NC 16º; **Preço** 150.000 PO

CONSTRUÇÃO

Pré-requisitos Criar Constructo, *névoa mortal*, *tarefa/missão*, *desejo restrito*, *metamorfosear qualquer objeto*, o criador deve ter o nível de conjurador 16º; **Perícias** Ofícios (armadura) ou Ofícios (armas) CD 21; **Custo** 80.000 PO

Golem de Gelo

Esta estátua gélida é um pouco maior que um humano comum. Uma crosta de gelo o recobre e estilhaços de gelo afiados adornam seus membros.

GOLEM DE GELO **ND 5**

XP 1.600

N constructo (frio) Médio

Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 17, toque 9, desprevenido 17 (-1 Des, +8 natural)

PV 53 (6d10+20)

Fort +2, **Ref** +1, **Von** +2

RD 5/adamante; **Imunidade** características de constructo, frio, magia

Fraqueza vulnerabilidade ao fogo

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +9 (1d6+3 mais 1d6 frio)

Ataques Especiais destruição gélida, frio (1d6), Sopro (6 m cone, 3d6 dano frio, Reflexos CD 13 reduz à metade, usável a cada 1d4 rodadas)

ESTATÍSTICAS

For 16, **Des** 9, **Con** –, **Int** –, **Sab** 11, **Car** 1

BBA +6; **BMC** +9; **DMC** 18

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer frio

Organização solitário ou gangue (2-4)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Destruição gélida (Ext) Quando reduzido a 0 pontos de vida, um golem de gelo se despedaça numa explosão de estilhaços de gelo. Todas as criaturas dentro de um raio de 3 metros recebem 3d6 pontos de dano cortante e 2d6 de dano de frio; um sucesso num teste de Reflexos CD 13 reduz o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Frio (Ext) O corpo de um golem de gelo gera um frio intenso, causando 1d6 de dano com seu toque. Criaturas que atacam um golem de gelo desarmadas ou com armas naturais sofrem este mesmo dano a cada vez que um de seus ataques acertá-lo.

Imunidade à Magia (Ext) Um golem de gelo é imune a qualquer tipo de magia ou habilidade similar à magia que permita resistência à magia, com exceção de magias e habilidades similares à magia que contenham o descritor Fogo, as quais o afetam normalmente. Além disso, certas magias e efeitos funcionam diferente contra a criatura, como descrito abaixo.

- Um ataque mágico que cause dano de eletricidade causa lentidão no golem de gelo (como a magia *lentidão*) por 2d6 rodadas, sem teste de resistência.
- Qualquer ataque mágico que cause dano de frio encerra qualquer efeito de lentidão sob o golem e cura 1 ponto a cada 3 pontos de dano que o ataque causaria. Caso o total curado faça com que o golem exceda seus pontos de vida normais, ele ganha esse excesso em pontos de vida temporários. Um golem de gelo não faz teste de resistência contra ataques mágicos que causam dano de frio.

Ilustração por Andrew Hou

Golens de gelo são autômatos humanoides formados de gelo esculpido. Sua aparência pode variar de uma escultura rústica de gelo às mais detalhadas e belas estátuas cristalinas.

Golens de gelo não podem falar, e ao se moverem fazem sons de gelo rachando e quebrando. Um golem de gelo mede 2 metros de altura e pesa 250 quilos.

Construção

O corpo de um golem de gelo deve ser esculpido a partir de um único bloco de gelo pesando no mínimo 500 quilos. O gelo deve ser tratado com unguentos e pós especiais que custam 500 PO.

GOLEM DE GELO

NC 12°; **Preço** 18.500 PO

CONSTRUÇÃO

Pré-requisitos Criar Constructo, *toque macabro*, *cone de frio*, *tarefa/missão*, *tempestade glacial*, *resistir energia (frio)*, o criador deve ter o nível de conjurador 12°;

Perícias Ofícios (esculturas) **CD** 17; **Custo** 9.500 PO

GOLEM DE MADEIRA

Este autômato do tamanho de um homem lembra a forma de um humanoide feito com retalhos de peças de madeira.

GOLEM DE MADEIRA **ND 6**

XP 2.400

N constructo Médio

Inic +3; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 19, toque 13, desprevenido 16 (+3 Des, +6 natural)

PV 64 (8d10+20)

Fort +2, **Ref** +5, **Von** +5

RD 5/adamante; **Imunidade** características de constructo, magia

Fraqueza vulnerabilidade ao fogo

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +12 (2d6+4)

Ataques Especiais farpar

ESTATÍSTICAS

For 18, **Des** 17, **Con** –, Int –, **Sab** 17, **Car** 1

BBA +8; **BMC** +12; **DMC** 25

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário ou gangue (2-4)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Farpar (Sob) Como uma ação livre a cada 1d4+1 de rodadas, um golem de madeira pode lançar uma saraivada de farpas de madeiras afiadas a partir de seu corpo num raio de 6 metros. Todas as criaturas dentro dessa área sofrerão 6d6 pontos de dano cortante (Reflexos CD 14 reduz à metade). A dificuldade do teste é baseada em Constituição.

Imunidade à Magia (Ext) Um golem de madeira é imune a qualquer tipo de magia ou habilidade similar à magia que permita resistência à magia, com exceção de magias e habilidades similares à magia que contenham o descritor Fogo, as quais o afetam normalmente. Além disso, certas magias e efeitos funcionam diferente contra a criatura, como descrito abaixo.

- *Torcer madeira* ou *moldar madeira* causa lentidão no golem (assim como a magia *lentidão*) por 2d6 rodadas (sem teste de resistência).
- *Repelir madeira* afasta o golem em 18 metros e causa 2d12 pontos de dano nele (sem resistência).
- Um ataque mágico que causa dano de frio interrompe qualquer efeito de lentidão sob o golem e cura 1 ponto de dano para cada 3 pontos que o ataque causaria. Caso o total curado faça com que o golem exceda os pontos de vida normais, ele ganha esse excesso em pontos de vida temporários. Um golem de madeira não faz testes de resistência contra ataques que causam dano de frio.

Um golem de madeira é esculpido a partir de madeiras raras, reunidas num corpo quase humanoide com membros articulados. Seus criadores geralmente deixam seus corpos inacabados, com partes únicas de madeira tratada e bruta aparentes e óbvias como parte de sua construção. Um golem de madeira tem cerca de 2 metros de altura e pesa 200 quilos.

CONSTRUÇÃO

As peças de um golem de madeira são esculpidas de blocos de madeira nobre e polvilhadas com pó raro e ervas moídas no valor de, no mínimo, 300 PO.

GOLEM DE MADEIRA

NC 7°; **Preço** 19.300 PO

CONSTRUÇÃO

Pré-requisitos Criar Constructo, *alarme*, *animar objetos*, *elegância do gato*, *tarefa/missão*, *desejo restrito*, o criador deve ter o nível de conjurador 12°; **Perícias** Ofícios (carpinteiro) CD 17; **Custo** 8.800 PO

Ilustração por Andrew Hou

Golem de Pedra

Este enorme autômato de pedra tem a aparência de um antigo guerreiro em armadura. Ele se move com passos ponderados, mas implacáveis.

GOLEM DE PEDRA **ND 11**

XP 12.800

N constructo Grande

Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 26, toque 8, desprevenido 26 (-1 Des, +18 natural, -1 tamanho)

PV 107 (14d10+30)

Fort +4, **Ref** +3, **Von** +4

RD 10/adamante; **Imunidade** características de constructo, magia

OFENSIVA

Deslocamento 6 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +22 (2d10+9)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais lentidão

ESTATÍSTICAS

For 28, **Des** 9, **Con** –, **Int** –, **Sab** 11, **Car** 1

BBA +14; **BMC** +24; **DMC** 33

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário ou gangue (2-4)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Imunidade à Magia (Ext) Um golem de pedra é imune a qualquer tipo de magia ou habilidade similar à magia que permita resistência à magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam diferente contra a criatura, como descrito abaixo.

- A magia *pedra em lama* causa lentidão no golem de pedra (como a magia *lentidão*) por 2d6 rodadas, sem teste de resistência, enquanto a magia *lama em pedra* cura todos os pontos de vida perdidos.
- A magia *pedra em carne* não muda a estrutura do golem, mas nega sua redução de dano e imunidade à magia por 1 rodada completa.

Lentidão (Sob) Um golem de pedra pode usar um efeito de lentidão, assim como a magia, como uma ação livre a cada 2 rodadas. O efeito tem um alcance de 3 metros em um raio centrado no golem e a duração de 7 rodadas, exigindo um teste de Vontade CD 17 para anular. A CD do teste é baseada em Constituição.

Um golem de pedra tem um corpo humanoide feito de pedra. Frequentemente estilizados para servir ao criador. Por exemplo, ele pode parecer vestir uma armadura, com um símbolo particular no peitoral, ou ter um desenho nos seus membros. Sua cabeça geralmente é esculpida para lembrar um elmo ou a cabeça de alguma fera. Enquanto também se pode esculpir um escudo de pedra ou uma arma como uma espada, entretanto escolhas estéticas não afetam as habilidades de combate.

Como muitos golens, um golem de pedra não pode falar ou fazer qualquer outro som, além do barulho de pedra raspando em pedra quando ele se move. Um golem de pedra mede cerca de 2,7 metros de altura e pesa aproximadamente 1 tonelada.

Construção

O corpo de um golem de pedra deve ser esculpido de um único bloco de rocha, como o granito, pesando no mínimo 1,5 tonelada. A rocha deve ser de qualidade excepcional e custa 5.000 PO.

GOLEM DE PEDRA

NC 14°; **Preço** 105.000 PO

CONSTRUÇÃO

Pré-requisitos Criar Constructo, *campo antimagia*, *tarefa/missão*, *desejo restrito*, *símbolo do atordoamento*, o criador deve ter o nível de conjurador 14°; **Perícias** Ofícios (cantaria) CD 19 ou Ofícios (escultura); **Custo** 55.000 PO

Ilustração por Andrew Hou

GOLFINHO

Semelhante a um peixe, este mamífero aerodinâmico tem olhos brilhantes e uma boca sorridente preenchida com centenas de dentes.

GOLFINHO **ND ½**

XP 200

N animal Médio

Inic +2; **Sentidos** percepção às cegas 36 m, visão na penumbra; Percepção +9

DEFENSIVA

CA 13, toque 12, desprevenido 11 (+2 Des, +1 natural)

PV 11 (2d8+2)

Fort +4, **Ref** +5, **Von** +1

OFENSIVA

Deslocamento nado 24 m

Corpo a Corpo pancada +3 (1d4+1)

ESTATÍSTICAS

For 12, **Des** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 6

BBA +1; **BMC** +2; **DMC** 14

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Natação +13, Percepção +9; Modificadores Raciais +4 Percepção

QE prender a respiração

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer oceano

Organização solitário, par ou cardume (3-18)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Prender a Respiração (Ext) Um golfinho pode prender sua respiração por um número de minutos igual a 6 vezes seu valor de Constituição antes de se afogar.

Golfinhos são predadores sociais que caçam em mares rasos e rios em grandes grupos de famílias chamados cardumes. Marinheiros costumam gostar de golfinhos e frequentemente contam histórias de golfinhos salvando pescadores se afogando ou matando tubarões com seus poderosos focinhos.

Companheiro Golfinho

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** nado 24 m; CA +1 armadura natural; **Ataque** pancada (1d4); **Valores de Atributos** For 12, Des 15, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6; **QE** visão na penumbra, prender a respiração.

Progressão 4º Nível: Valores de Atributos For +2, Des +2, Con +2; **QE** percepção às cegas 36 m

GOLFINHO, ORCA

Esta elegante baleia negra tem uma distinta mancha branca próxima de cada olho e uma boca repleta de dente afiados.

ORCA **ND 5**

XP 1.600

N animal Enorme

Inic +6; **Sentidos** percepção às cegas 36 m, visão na penumbra; Percepção +19

DEFENSIVA

CA 16, toque 10, desprevenido 14 (+2 Des, +6 natural, -2 tamanho)

PV 67 (9d8+27)

Fort +9, **Ref** +8, **Von** +5

OFENSIVA

Deslocamento nado 24 m

Corpo a Corpo mordida +13 (2d6+12)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m

ESTATÍSTICAS

For 27, **Des** 15, **Con** 16, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 6

BBA +6; **BMC** +16; **DMC** 28

Talentos Foco em Arma (mordida), Foco em Perícia (Natação, Percepção), Iniciativa Aprimorada, Tolerância

Perícias Natação +28, Percepção +19; **Modificadores Raciais** +8 Percepção

QE prender a respiração (como golfinho)

ECOLOGIA

Meio Ambiente oceanos gelados

Organização solitário, par ou cardume (3-20)

Tesouro nenhum

A orca, ou "baleia assassina", é, na verdade, a maior espécie de golfinho. Orcas adultas têm entre 4,5 à 7,5 metros de comprimento e pesam entre 4 – 6 toneladas.

Companheiros Orcas

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** nado 24 m; CA +1 armadura natural; **Ataque** mordida (1d6); **Valores de Atributos** For 11, Des 19, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 6; **QE** visão na penumbra, prender a respiração.

Progressão 7º Nível: Tamanho Grande; **CA** +2 armadura natural; **Valores de Atributos** For +8, Des -2, Con +4; **QE** percepção às cegas 36 m

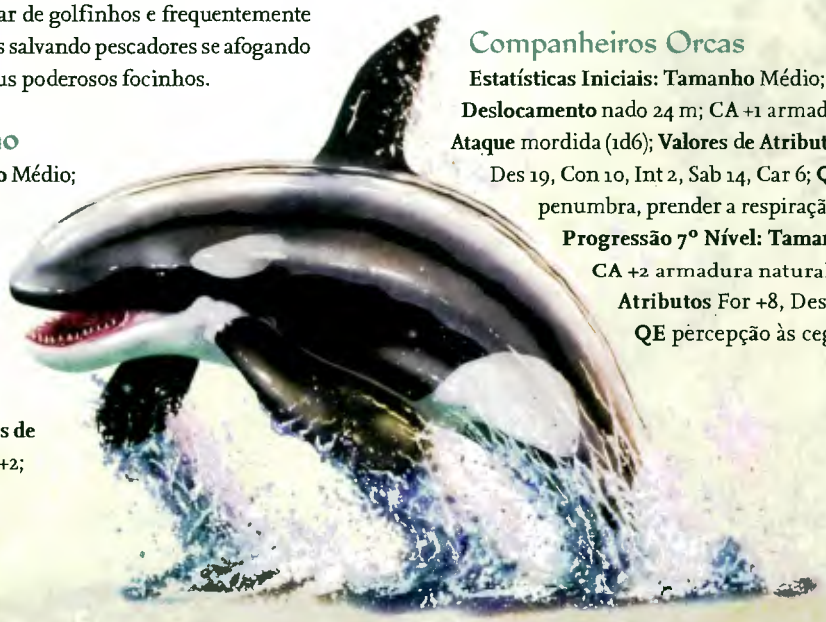


Ilustração por Dean Spencer

GORGON

Esta criatura semelhante a um touro parece ser feita de placas de metal intercaladas. Colunas de fumaça verde saem de sua boca.

GORGON **ND 8**

XP 4.800

N besta mágica Grande

Inic +4; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +17

DEFENSIVA

CA 20, toque 9, desprevenido 20 (+11 natural, -1 tamanho)

PV 100 (8d10+56)

Fort +13, Ref +6, Von +7

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo lacerar +14 (2d8+7), 2 cascos +9 (1d6+3)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m.

Ataques Especiais atropelar (2d8+10, CD 21), Sopro (cone de 18 m, petrificar, Fortitude CD 21 anula)

ESTATISTICAS

For 24, **Des** 10, **Con** 24, **Int** 2, **Sab** 16, **Car** 9

BBA +8; BMC +16; DMC 26

Talentos Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro

Perícias Percepção +17

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies temperadas, colinas rochosas e subterrâneo

Organização solitário, par, bando (3-4), ou manada (5-12)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Sopro Um gorgon pode usar seu sopro uma vez a cada 1d4+1 rodadas para criar um cone de 18 metros de gás verde. Aqueles que forem pegos na área do gás podem fazer um teste de resistência de Fortitude CD 21 para resistir aos efeitos, mas aqueles que fracassarem no teste serão imediatamente petrificados. Essa petrificação é temporária – a cada rodada, a criatura petrificada pode fazer um novo teste de resistência de Fortitude CD 21 para se recuperar da petrificação, se não for atingida dentro da área de efeito do sopro do gorgon uma segunda vez enquanto estiver petrificada. Uma criatura exposta ao sopro de um gorgon pela segunda vez, enquanto petrificada, torna-se permanentemente petrificada, e não pode mais tentar nenhum teste de Fortitude adicional para se recuperar naturalmente. O teste de resistência é baseado em Constituição.

Gorgon são criaturas mágicas e de temperamento infame – enquanto eles podem aparentar serem constructos à primeira vista, debaixo de suas placas de armaduras que parecem artificiais, eles são feitos de carne e osso. Assim como touros agressivos, eles desafiam qualquer criatura desconhecida que encontram, muitas vezes atropelando o corpo de seus oponentes ou despedaçando friamente seus cadáveres transformados em pedra até que a criatura esteja irreconhecível. As fêmeas são tão perigosas quantos os machos, e os dois sexos são aparentemente idênticos. Um gorgon típico mede cerca de 1,80 m de altura e 2,40 m de comprimento. Eles chegam a pesar 2 toneladas.

Gorgon digerem nutrientes ao consumir minerais, particularmente das pedras de suas vítimas petrificadas, e quaisquer estátuas que eles criem são susceptíveis de serem moídas completamente. Eles não conseguem digerir metal ou gemas, sendo assim, seu esterco (que se parece com um pó cinza de cheiro amargo) muitas vezes contém cristais brutos e pepitas de minério.

Sua agressividade contra todas as outras criaturas significa que existem poucos ou nenhum predador ou outra presa em suas pastagens. Cada manada é liderada por um touro dominante; gorgon solitários geralmente são touros adolescentes exilados de sua manada pelo touro líder.

Sua carne é resistente, mas suculenta (uma vez que a couraça é removida), e para aqueles que se acostumam, é bem gostosa. Muitas das tribos de gigantes acreditam que comer a carne de gorgon aprimora sua própria armadura natural. Chifre de gorgon moído vale 250 PO e é um componente material alternativo para itens mágicos que utilizam *força do touro, pele rochosa, carne em pedra, estátua*, e magias similares.

Ilustração por Kevin Yan

GOSMA OCRE

Esta criatura ameboide amarelada se arrasta pelo solo, pseudópodes agarram-se a frente em sua aproximação lenta

GOSMA OCRE **ND 5**

XP 1.600

N limo Grande

Inic -5; **Sentidos** percepção às cegas 18 m; Percepção -5

DEFENSIVA

CA 4, toque 4, desprevenido 4 (-5 Des, -1 tamanho)

PV 63 (6d8+36)

Fort +8, **Ref** -3, **Von** -3

Habilidades Defensivas dividir-se; **Imunidade** eletricidade, efeito de ação mental, características de limo, dano cortante e perfurante

OFENSIVA

Deslocamento 3 m, escalada 3 m

Corpo a Corpo pancada +5 (2d4+3 mais 1d4 ácido e atracar)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais constrição (2d4+3 mais 1d4 ácido)

ESTATÍSTICAS

For 14, **Des** 1, **Con** 22, **Int** –, **Sab** 1, **Car** 1

BBA +4; **BMC** +7 (+11 agarrar); **DMC** 12 (não pode ser derrubada)

Perícias Escalar +10

ECOLOGIA

Meio ambiente subterrâneos ou pântanos temperados

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Ácido (Ext) Um gosma ocre produz um ácido digestivo que dissolve apenas carne (não osso) quando atinge um inimigo – criaturas que não são feitas de carne (incluindo a maioria dos constructos e limos, esqueletos mortos-vivos, plantas e criaturas incorpóreas) são imunes ao dano ácido de uma gosma ocre.

Dividir-se (Ext) Armas cortantes, perfurantes e ataques de eletricidade não causam dano a gosma ocre. Ao invés disso, a criatura se divide em duas gosmas idênticas, cada uma com metade dos pontos de vida da criatura original, arredondado para baixo. Uma gosma com 10 pontos de vida ou menos não poderá se separar e morrerá caso seja reduzida a 0 pontos de vida.

Gosmas ocres são massas animadas de protoplasma com uma tonalidade doentia que mistura amarelo, laranja e marrom. Em descanso, em seus corpos achatados e pulsantes podem ter 15 centímetros de espessura e se esticar para ampliar seu diâmetro – em movimento e geralmente se amontoam em uma forma esférica vibrante e na maioria das vezes são vistas rolando enquanto se deslocam. Seus corpos maleáveis permitem passar através de rachaduras e buracos muito menores do que o espaço que eles ocupam.

Criaturas que habitam abaixo do solo muitas vezes tentam selar qualquer rachadura para fortificar seus lares contra gosmas ocres.

O ácido especializado da gosma ocre dissolve apenas carne. Essa descoberta levou muitos envenenadores e alquimistas picaretas a procurarem espécimes para suas engenhocas. Algumas armas especializadas são resultado desses experimentos doentios com alvos vivos.

Rumores de um veneno de ação lenta que quebra paredes celulares em criaturas vivas surgiram há alguns anos, mas seu criador guarda o segredo com sua vida.

Escritos em um tomo há muito tempo esquecido mencionam uma prática fúnebre usada em locais distantes que lembram a cremação. Ao invés de queimar os corpos até as cinzas, os praticantes selavam o corpo dentro de um sarcófago de pedra com uma gosma ocre que dissolvia o corpo. Logo após, os agentes funerários colocavam a gosma ocre dentro de um canopo, completando com uma placa de bronze com o nome do morto. Essa prática protege os itens enterrados com o corpo (que é rapidamente reduzido a nada além de um esqueleto polido), e a essência da criatura, acredita-se, permanece com a gosma viva.

Gosmas ocre medem cerca de 15 centímetros de altura e se alongam em até 3 metros de diâmetro, e pesam cerca de 1,3 toneladas. Quando em combate, elas tendem a se empilhar em si mesmas e transpiram longos pseudópodes para atingir e agarrar qualquer coisa que se mova.

Embora um gosma ocre típica tenha as estatísticas apresentadas aqui, nos cantos mais profundos do subterrâneo esses predadores irracionais podem crescer até tamanhos enormes.

Talvez mais perturbadores, porém, são os rumores de gosmas ocres que tenham desenvolvido métodos adicionais de capturar suas presas. Aventureiros falam de gosmas capazes de envenenar inimigos com um toque ou exalar nuvens de gás nocivo que queimam os olhos e a garganta, deixando aqueles que se aproximam demais indefesos, enquanto a fera de protoplasma desliza sobre seus corpos e começa a se alimentar.

Ilustração por Francis Tsai

GRIFO

Esta fera majestosa tem o corpo de um leão, a cabeça e as patas dianteiras de uma grande águia, e um enorme par de asas emplumadas.

GRIFO **ND 4**

XP 1.200

N besta mágica Grande

Inic +2; **Sentidos** faro, visão escuro 18 m; visão na penumbra; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 17, toque 11, desprevenido 15 (+ 2 Des,+6 natural, -1 tamanho)

PV 42 (5d10+15)

Fort +7, **Ref** +6, **Von** +4

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 24 m (mediano)

Corpo a **Corpo** mordida+8 (1d6+3),2 unhas+7 (1d6+3)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais bote, rasgar (2 garras +7, 1d4+3)

ESTATÍSTICAS

For 16, **Des** 15, **Con** 16, **Int** 5, **Sab** 13, **Car** 8

BBA +5; **BMC** +9; **DMC** 21 (25 contra derrubar)

Talentos Foco em Arma (mordida), Foco em perícia (Percepção), Vontade de Ferro

Perícias Acrobacias +10, Percepção +12, Voo +6; **Modificadores Raciais**: +4 Acrobacias, +4 Percepção

Idiomas comum (não pode falar)

ECOLOGIA

Meio Ambiente colinas temperadas

Organização solitário, par ou alcateia (6-10)

Tesouro incidental

Os grifos são poderosos predadores aéreos, mergulhando das alturas para pegar suas presas com seu bico e suas e suas garras. Agressivo e territorial, eles não são meras feras, mas combatentes muito calculistas e leais companheiros para aqueles que conquistarem seu respeito, lutando até a morte para proteger seus amigos e parentes.

Pesando acima de 250 quilos e medindo 2,40 metros de comprimento do seu bico em forma de gancho até sua cauda com um tufo no final, o grifo exibe uma silhueta imponente que tem sido muito usada na heráldica e outras iconografias como um símbolo de poder, autoridade e justiça. Na realidade, o grifo não é tão preocupado com conceitos abstratos quanto com caçar alimento se proteger a si mesmo. Embora às vezes eles possam ser treinados ou domesticados para servir como montarias, grifos não têm nenhuma afinidade inerente pelos humanoides, e frequentemente entram em conflitos sangrentos com raças civilizadas em suas tentativas de garantir sua comida favorita – carne de cavalo. O povo da cidade pode se maravilhar com a conduta majestosa de um grifo treinado e com sua envergadura de asas de 7,50 metros, mas os fazendeiros forçados a dividir território com esta vizinhança selvagem sabem que é hora de correr para casa e proteger seus estábulos quando os gritos de caça destas feras cortam os céus.

Os grifos formam pares para toda a vida, e muitas vezes procuram por anos aqueles que matam seus companheiros ou filhos para se vingar. É provável que esta teimosia e lealdade feroz inatas sejam o que inicialmente os levou ao uso doméstico como montarias e guardiões de tesouros escondidos. Apesar do perigo inerente, o comércio de grifos capturados e ovos roubados existe, seus ovos valem até 3.500 PO cada e filhotes vivos o dobro.

Os personagens ansiosos por montarias grifo, entretanto, deveriam notar que comprar ou domesticar forçosamente criaturas inteligentes como os grifos é considerado como escravidão por muitas divindades bondosas, e ganhar a fidelidade de um grifo por seu próprio livre arbítrio não é tarefa fácil. Alcançar um acordo entre ambas as partes (ou até mesmo uma amizade) é uma rota muito mais elegante e segura para garantir uma montaria grifo.

Antes que possa ser montado em combate, um grifo requer prática suportando o peso de seu cavaleiro. Na intenção de ser treinado com sucesso, um grifo deve primeiro ser amigável ao seu treinador (possivelmente exigindo um teste de Diplomacia, Intimidação ou Adestrar animais). Depois disso, 6 semanas de prática e um teste bem-sucedido de Adestrar Animais CD 20 é suficiente para a fera ficar confortável com sua carga, e devido à sua inteligência, pode se considerar que grifos treinados sabem todos os truques listados pela descrição da perícia Adestrar Animais, podendo responder até a novos e simples comandos feitos em idioma comum.

Os grifos podem carregar até 150 quilos como uma carga leve, 300 quilos como uma carga média, e 450 quilos como uma carga pesada. Cavalgar um grifo requer uma cela exótica.

Ilustração de Andrew Hou

HARPIA

Exceto pelas asas esfarrapadas e os pés com garras compridas, esta criatura lembra uma mulher feroz com semblante selvagem.

HARPIA **ND 4**

XP 1.200

CM humanoide monstruoso Médio

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +7

DEFENSIVA

CA 16, toque 13, desprevenido 13 (+2 armadura, +2 Des, +1 esquiva, +1 natural)

PV 38 (7d10)

Fort +4, **Ref** +7, **Von** +6;

OFENSIVA

Deslocamento 6 m; voo 24 m (mediano)

Corpo a Corpo maça-estrela +8/+3 (1d8+1), 2 unhas +3 (1d6)

Ataques Especiais canção hipnótica

ESTATISTICAS

For 12, **Des** 15, **Con** 10, **Int** 7, **Sab** 12, **Car** 17

BBA +7; **BMC** +8; **DMC** 21

Talentos Esquiva, Foco em Perícia (Blefar), Grande Fortitude, Investida Aérea, **Perícias** Apresentação (canção) +5, Blefar +7, Intimidação +7, Percepção+7, Voo +1;

Idiomas comum

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos temperados

Organização solitário, par ou revoada (3–12)

Tesouro padrão (armadura de couro, maça-estrela e outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Canção Hipnótica (Sob) A canção de uma harpia tem o poder de corromper as mentes daqueles que a escutam, chamando-os em direção à harpia. Quando uma harpia canta, todas as criaturas, exceto outras harpias, dentro de um raio de 90 m devem ser bem sucedidas em um teste de resistência de Vontade CD 16 ou serão hipnotizadas. A criatura que for bem sucedida não se sujeita mais à canção da mesma harpia por 24 hs. Uma criatura sob os efeitos da canção hipnótica se move em direção à harpia utilizando os meios mais diretos disponíveis. Se o caminho colocá-la em uma área perigosa como através do fogo ou para fora de um penhasco, a criatura recebe um segundo teste de resistência para acabar com o efeito antes de entrar em perigo. As criaturas hipnotizadas não podem realizar nenhuma ação que não seja defender a si próprias. Uma vítima dentro de 1,5 metros da harpia simplesmente fica parada e não oferece nenhuma resistência aos ataques da harpia. Este efeito continua enquanto a harpia cantar e por 1 rodada depois. Este é um efeito de encantamento sônico de ação mental. A CD do teste é baseada em Carisma.

Frequentemente vistas como criaturas corrompidas e perversas, as harpias sabem como as criaturas pensam e agem. Este entendimento dá a elas uma vantagem quando precisam encontrar seus alimentos preferidos. Ainda que as criaturas da selva sejam vítimas fáceis de suas canções hipnóticas, estas vis mulheres-pássaro preferem suas refeições temperadas com pensamentos conscientes complexos. Presas fáceis tornam-se refeições tediosas.

Embora fundamentalmente selvagens e sem remorsos em suas ações, numerosas harpias vivem próximas a sociedades humanoides e adoram brincar com as criaturas que elas veem como refeições em potencial.

As harpias tendem a usar badulaques e amuletos roubados de suas vítimas, pois apreciam os ornamentos brilhantes da humanidade. De perto, estas criaturas fedem por causa do cheiro podre das vítimas que consumiram, e raramente deixam criaturas que ainda não hipnotizaram chegarem muito perto, para que não sintam o cheiro de sangue coagulado e de carne podre sobre suas penas. Por essa razão, muitas harpias utilizam perfumes e essências.

As harpias se apresentam de formas muito diferentes em terras diferentes. Algumas parecem com uma mistura entre abutres e mulheres, enquanto outras carregam as marcas nobres de gaviões ou falcões em suas penas. Ninhadas raras de harpias em partes isoladas e tropicais do mundo podem ter penas coloridas aparentando papagaios.

Ilustração de Kevin Yan

Hidra

Múltiplas cabeças de serpente zangadas saem do sinuoso e elegante corpo deste monstro terrível.

HIDRA **ND 4**

XP 1.200

N besta mágica Enorme

Inic +1; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +10

DEFENSIVA

CA 15, toque 9, desprevenido 14 (+1 Des, +6 natural, -2 tamanho)

PV 47 (5d10+20); cura acelerada 5

Fort +8, **Ref** +7, **Von** +3

OFENSIVA

Deslocamento 6 m; nado 6 m

Corpo a Corpo 5 mordidas +6 (1d8+3)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais bote

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 12, **Con** 18, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 9

BBA +5; **BMC** +10; **DMC** 21 (não pode ser derrubado)

Talentos Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro

Perícias Natação +11, Percepção +10;

Modificadores Raciais +2 Percepção

QE características de hidra, regenerar cabeça

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos temperados

Organização solitário

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Características de Hidra (Ext) Uma hidra pode ser morta cortando todas as suas cabeças ou destruindo seu corpo. Qualquer ataque que não for uma tentativa de cortar uma cabeça afeta o corpo, incluindo ataques de área ou ataques que causam dano de perfuração ou concussão. Para cortar uma cabeça, um adversário tem que fazer uma tentativa isolada com uma arma de corte mirando em uma cabeça. Uma cabeça é considerada uma arma separada com dureza o e pontos de vida igual aos DV da hidra. Para cortar uma cabeça, um adversário tem que infligir dano o suficiente para reduzir os pontos de vida da cabeça a o ou menos. Cortar uma cabeça causa um dano ao corpo da hidra igual aos DV da hidra no momento. Um hidra não pode atacar com uma cabeça que foi cortada, mas não tem nenhuma outra penalidade.

Cura Acelerada (Ext) A habilidade de cura acelerada de uma hidra é igual ao seu número de cabeças no momento (cura acelerada mínima 5). Esta cura acelerada somente se aplica a danos infligidos ao corpo da hidra.

Regenerar Cabeça (Ext) Quando uma cabeça da hidra é destruída, duas cabeças renascem em 1d4 rodadas. Uma hidra não pode ter mais que duas vezes o seu número original de cabeças em nenhum momento. Para prevenir o crescimento de novas cabeças, ao menos 5 pontos de dano ácido ou de fogo devem ser causados ao cotoco (um ataque de toque para acertar) antes que elas apareçam. Um dano de fogo ou ácido causado por ataques em área podem afetar os cotocos e o corpo simultaneamente. Uma hidra não morre por perder suas cabeças até que todas sejam cortadas e os cotocos sejam selados por ácido ou fogo.

Hidras mais poderosas podem ser feitas aumentando seus dados de vida – cada DV adicionado aumenta as estatísticas da hidra como adequado, mas também lhe dá uma cabeça adicional e um aumento de +1 em sua armadura natural. O ND da hidra aumenta em +1 para cada Dado de Vida que ela receber.

Criohidra/Pirohidra (+2 CD): Como variações da hidra padrão, as criohidras vivem em pântanos frios ou em geleiras, enquanto que uma pirohidra prefere desertos ou montanhas vulcânicas.

Uma criohidra recebe o subtipo Frio, enquanto que uma pirohidra recebe o subtipo Fogo. Cada uma de suas cabeças tem um sopro (4,5 m em cone, 3d6 dano frio [criohidra] ou 3d6 dano de fogo [pirohidra], Reflexos para metade) utilizável a cada 1d4 rodadas. A CD do teste é 10 + ½ do DV da hidra + o modificador de Con da hidra.

Embora ataques de fogo não possam impedir que novas cabeças cresçam do pescoço de uma pirohidra (já que ela é imune ao fogo), 5 pontos de dano frio o fazem. Ácido funciona normalmente em ambas as variações da hidra.

Ilustração de Tyler Walpole

HIENA

Esta hiena é coberta de uma pelagem bronzeada e desgrenhada com listras pretas e marrons.

HIENA **ND 1**

XP 400

N Animal Médio

Inic +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 14, toque 12, desprevenido 12; (+2 Des, +2 natural)

PV 13 (2d8+4)

Fort +5, **Ref** +5, Von +1

OFENSIVA

Deslocamento 15 m

Corpo a Corpo mordida +3 (1d6+3 mais derrubar)

ESTATÍSTICAS

For 14, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 6

BBA +1; **BMC** +3; **DMC** 15 (19 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção)

Perícias Furtividade +6 (+10 em grama alta), Percepção +8; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade em grama alta

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies quentes

Organização solitário, par ou bando (3–12)

Tesouro nenhum

As hienas são caçadoras infames por suas ardilosas e irritantes vocalizações que parecem gargalhadas. Elas são principalmente carniceiras, mas não deixam de complementar sua dieta de carniças com presas frescas.

As hienas tendem a caçar sozinhas, mas quando caçam em bando elas geralmente enviam um ou dois membros contra uma frente adversária enquanto o restante do bando rodeia e ataca pelas costas.

Muitas das raças humanoides selvagens, particularmente os gnoll, usam hienas como cães de guarda. Tais hienas vestem normalmente armaduras de couro e são treinadas desde seu nascimento para serem perversas e selvagens – muitas destas criaturas são hienas avançadas.

Companheira Hiena

Estatísticas Iniciais: Tamanho Pequeno;
Deslocamento 15 m; **CA** +2 armadura natural;
Ataque mordida (1d4 mais derrubar);
Atributos For 10, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 13, Car 6;
QE visão na penumbra, faro.

Progressão do 4º Nível: Tamanho Médio;
Ataque mordida (1d6 mais derrubar);
Atributos For +4, Des –2,
Con +2;

HIENA ATROZ

Esta hiena grande tem uma cabeça larga, olhos vermelhos remelentos, e uma boca cheia de poderosos e afiados dentes.

HIENA ATROZ (HIENODONTE) ND 3

XP 800

N Animal Grande

Inic +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 15, toque 11, desprevenido 13; (+2 Des, +4 natural, -1 tamanho)

PV 26 (4d8+8)

Fort +6, **Ref** +6, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 15 m

Corpo a Corpo mordida +6 (2d6+6 mais derrubar)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

ESTATÍSTICAS

For 18, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 6

BBA +3; **BMC** +8; **DMC** 20 (24 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção, Furtividade)

Perícias Furtividade +7 (+11 em grama alta ou matagal pesado), Percepção +8; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade em grama alta

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies quentes

Organização solitário, par ou bando (3–8)

Tesouro incidental

As hienas atrozes (conhecidas por muitos como hienodontes) são mais temíveis que suas primas menores. Apesar das hienodontes não recusarem carniça como uma refeição acessível, elas preferem muito mais caçar suas presas. Um bando de hienas atrozes raramente para de se mover e caçar por algum outro motivo que não seja dormir, acasalar, ou comer. As hienodontes medem 1,80 m até seu ombro e normalmente mais de 3,6 m de comprimento. Elas pesam 450 quilos. Sabe-se que gnoll treinam hienodontes para servi-los em suas tocas como guardiãs, ou mais comumente como temíveis montarias.

Ilustração de Imaginary Friends

Homúnculo

Esta criatura vagamente humanoide é aproximadamente do tamanho de um gato mas sua aparência é a de um demônio alado e dentuço.

HOMÚNCULO **ND 1**

XP 400

Qualquer tendência (a mesma do criador) constructo Diminuto

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +3

DEFENSIVA

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 Des, +2 tamanho)

PV 11 (2d10)

Fort +0, **Ref** +4, **Von** +1

Habilidades Defensivas características de constructo

OFENSIVA

Deslocamento 6 m; voo 15 m (bom)

Corpo a Corpo 1 mordida +3 (1d4–1 mais veneno)

Espaço 75 cm; **Alcance** 0 m

ESTATÍSTICAS

For 8, **Des** 15, **Con** –, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 7

BBA +2; **BMC** +2; **DMC** 11

Talentos Reflexos Rápidos

Perícias Furtividade +12, Percepção +3, Voo +10

Idiomas comum (não pode falar); ligação telepática

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Ligação Telepática (Sob) Um homúnculo não pode falar, mas o processo de criação o liga telepaticamente ao seu criador. Um homúnculo sabe tudo o que seu mestre sabe e pode transmitir a ele tudo o que vê e escuta, até uma distância de 450 m.

Veneno (Ext) Mordida – Ferimento; TR Fort CD 13; *frequência* 1/minuto por 60 minutos; *efeito* sono por 1 minuto; *cura* 1 sucesso. A CD do teste é baseada em Constituição e inclui um bônus racial de +2.

Um homúnculo é um servo em miniatura criado por um conjurador a partir do seu seu próprio sangue. Eles são combatentes fracos, mas são espiões, mensageiros e batedores eficazes. O criador de um homúnculo determina as suas características precisas; alguns são mais refinados visualmente, mas a maioria dos criadores não se incomoda em aprimorar a aparência da criatura além do mínimo necessário para o seu funcionamento. Homúnculos são pouco mais que ferramentas destinadas a carregar tarefas atribuídas.

Eles são extensões de seus criadores, compartilhando a mesma tendência e a mesma natureza.

Os homúnculos nunca viajam voluntariamente mais que 1.600 metros de seu mestre, embora ele possa ser removido à força. Se isto ocorrer, a criatura faz tudo o que estiver ao seu alcance para retornar a essa distância, uma vez que ele não pode se comunicar com o seu mestre além desta distância. Um ataque que destrói um homúnculo causa 10 pontos de dano ao seu mestre. Se o mestre da criatura estiver morto, o homúnculo fica louco – perdendo seu valor de inteligência, todos os talentos e todos os níveis de perícia, e geralmente assume que as imediações são seu domínio, atacando irracionalmente qualquer um que invadir seu covil.

Em raras ocasiões, um homúnculo liberto de sua servidão se ergue além da intenção original de seu mestre e se torna mais do que apenas um constructo quase louco, guardião de um covil há muito esquecido. Em alguns casos, um homúnculo pode chegar a ver a si mesmo como o legítimo herdeiro do legado de seu mestre, ou até como o espírito reencarnado do mestre.

Construção

Um homúnculo é formado de uma mistura de argila, cinzas, raiz de mandrágora, água de nascente, e um pouco do próprio sangue do criador. Estes materiais custam 50 PO. Depois que o corpo estiver esculpido, ele é animado através de um ritual mágico extenso que requer um laboratório especialmente preparado ou uma oficina, parecida com um laboratório de um alquimista, e tem um custo adicional de 1.000 po para produzir. Se o criador estiver pessoalmente construindo o corpo da criatura, a construção e o ritual podem ser realizados juntos. Homúnculos com mais de 2 Dados de Vida podem ser criados, mas cada Dado de Vida adicional aumenta +2.000 po no custo para criar.

A pessoa cujo sangue é usado para o corpo do homúnculo se torna o seu mestre; só é possível uma pessoa para a criação, outra para esculpir o material base, e outro para animá-lo magicamente como um assecla para aquele que forneceu o sangue.

HOMÚNCULO

NC 7°; **Preço** 2.050 po

CONSTRUÇÃO

Pré-requisitos Criar Constructo, *olho arcano*, *reflexos*, *emendar*; **Perícias** Ofícios (couro) ou Ofícios (esculturas) CD 12; **Custo** 1.050 po.

Ilustração de Kevin Yan

INUMANO

A carne pútrida deste corpo ambulante está em decomposição. Seu corpo é esquelético em algumas partes e seus globos oculares brilham com uma luz vermelha.

INUMANO **ND 3**

XP 800

OM morto-vivo Médio

Inic +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 15, toque 11, desprevenido 14 (+1 Des, +4 natural)

PV 26 (4d8+8)

Fort +3, **Ref** +2, **Von** +5;

Habilidades Defensivas características de morto-vivo;

Fraqueza vulnerabilidade à ressurreição

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo pancada +4 (1d4+1 mais drenar energia)

Ataques Especiais criar prole, drenar energia (1 nível, CD 14)

ESTATÍSTICAS

For 12, **Des** 12, **Con** –, **Int** 11, **Sab** 13, **Car** 15

BBA +3; **BMC** +4; **DMC** 15

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Lutar às Cegas

Perícias Conhecimento (religião) +7, Furtividade +16, Intimidação +9, Percepção +11; Modificador Racial +8 Furtividade

Idiomas comum

QE criar prole

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, par, gangue (3-6) ou grupo (7-12)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Criar Prole (Sob) Qualquer criatura humanoide que for morta por um inumano se tornará um inumano e em apenas 1d4 rodadas. As proles criadas são menos poderosas que o inumano, elas têm -2 de penalidade nas jogadas de d20 e testes, assim como -2 PV por DV. Proles estão sob o comando do inumano que as criaram e permanecem escravas até a morte dele, nesse momento perdem as penalidades de prole e se tornam inumanos completos e vontade própria. As proles não possuem nenhuma habilidade que tinham em vida.

Vulnerabilidade à Ressurreição (Sob) Uma magia de *reviver os mortos* ou magia similar conjurada sobre um inumano o destruirá (Vontade anula). Para usar a magia dessa forma, não é necessário o componente material.

Inumanos são humanoides que se levantaram como mortos-vivos devido à necromancia, morte violenta ou personalidade extremamente maligna. Em alguns casos, um inumano ergue-se quando um espírito morto-vivo maligno se atrela a um corpo, geralmente o corpo de um combatente abatido. Eles são poucos reconhecíveis àqueles que os conheciam em vida. Sua carne é torcida pela maldade e não-morte, os olhos ardem de ódio e os dentes se tornam bestiais. Em alguns casos, um inumano preenche um espaço entre um carniçal e um espectro – um cadáver deformado e animado cujo o toque rouba a energia viva.

Como mortos-vivos, inumanos não precisam respirar, então algumas vezes eles são encontrados debaixo d'água, embora eles não sejam bons nadadores a menos que eles sejam originalmente criaturas nadadoras como os elfos aquáticos e os povos do mar.

Inumanos submersos preferem cavernas de teto baixo, onde eles não dependem de sua natação.

Um inumano apresentado aqui é um exemplo típico da sua espécie, mas quando um inumano gera um prole de humanoides incomuns, os inumanos gerados podem ter um poder diferente, assim como demonstrado nessas três variantes.

Inumano Bruto (ND 5): Gigantes mortos por inumanos se tornam mortos-vivos encurvados e de mente simples. Inumanos brutos são inumanos gigantes evoluídos, mas que não podem gerar prole por si só.

Inumano do Cairn (ND 4): Algumas sociedades criam deliberadamente esses inumanos especializados para servir como guardiões de sepulturas ou outros locais de enterro. Um Inumano do Cairn é um inumano evoluído que luta com um arma, geralmente uma espada, que canaliza seu ataque de drenar energia e afeta criaturas machucadas pela sua arma, como se elas tivessem sido atingidas pelo ataque de pancada do inumano.

Inumano do Gelo (ND 4): Inumanos criados em ambientes gelados algumas vezes se tornam mortos-vivos pálidos com olhos azuis e gelo no cabelo. Inumanos do gelo tem subtipo frio e seus ataques de pancada causam 1d6 de dano de frio além dos efeitos normais. Uma criatura que toque o inumano do gelo com armas naturais ou ataques desarmados recebe 1d6 de dano de frio.

Ilustrado por Eva W[illegible]

Javali

Esta besta de temperamento mal-humorado tem minúsculos olhos vermelhos raivosos acima de uma boca cheia de presas afiadas.

JAVALI **ND 2**

XP 600

N animal Médio

Inic +0; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +6

DEFENSIVA

CA 14, toque 10, desprevenido 14 (+4 natural)

PV 18 (2d8+9)

Fort +6, **Ref** +3, **Von** +1

Habilidades Defensivas ferocidade

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo lacerar +4 (1d8+4)

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 10, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 4

BBA +1; **BMC** +4; **DMC** 14

Talentos Vitalidade

Perícias Percepção +6

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas tropicais ou temperadas

Organização solitário, par ou grupo (3-8)

Tesouro nenhum

Muito mais mal-humorados e perigosos que os seus parentes domesticados, javalis são criaturas onívoras comuns às florestas temperadas, entretanto, também são encontradas em climas tropicais. Existem também outras variantes, como os particularmente feios javalis africanos que habitam as planícies tropicais e savanas. Javalis são frequentemente caçados por sua carne, a qual é considerada deliciosa para a maioria dos humanoides. Aqueles que caçam javalis geralmente o fazem com uma lança especial, equipada com um feixe cruzado para evitar que o javali empalado se projete para frente ao longo da lança tentando atingir o seu algoz.

A natureza teimosa do javali e o hábito de comer até mesmo ossos os tornam adequados como um animal de estimação para certas culturas. Muitas guildas de ladrões mantêm javalis para a eliminação de corpos, enquanto as tribos orcs os deixam correr soltos em suas tocas, onde eles fazem um trabalho relativamente bom mantendo as tocas limpas de resíduos.

Um javali tem cerca de 1,5 metros de comprimento e pesa 100 quilos.

Ilustração de Dean Spencer

Javali atroz

As costas deste javali do tamanho de um cavalo crescem numa inclinação íngreme. Seus minúsculos olhos vermelhos estão incrustados de sujeira e seu flanco eriçado está cheio de moscas.

JAVALI ATROZ (DAEODON) **ND 4**

XP 1.200

N animal Grande

Inic +4; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 15, toque 9, desprevenido 15 (+6 natural, -1 tamanho)

PV 42 (5d8+20)

Fort +7, **Ref** +4, **Von** +2

Habilidades Defensivas ferocidade

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo lacerar +8 (2d6+9)

ESTATÍSTICAS

For 23, **Des** 10, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 8

BBA +3; **BMC** +10; **DMC** 20

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada, Vitalidade

Perícias Percepção +12

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas tropicais ou temperadas

Organização solitário, par ou manada (3-8)

Tesouro nenhum

Considerando que o javali é mal-humorado e geralmente hostil, o daeodon imponente (conhecido como o javali atroz para a maioria dos plebeus caçadores) é legitimamente raivoso e violento.

Embora onívoros como seus parentes menores, o daeodon prefere se alimentar de carne, suas presas afiadas e visão aguçada o tornam perfeitamente adaptado para a predação. Embora o daeodon seja primeiramente um carniceiro, ele não é avesso a atacar criaturas menores que encontra enquanto procura por refeições mais fáceis, ou aqueles que tropeçam involuntariamente em seu território. Especialmente orcs experientes ou corajosos são encontrados usando daeodons como montaria, e uma cavalaria orc montada em javalis atrozes forma uma força verdadeiramente temível. Um típico daeodon adulto tem 3 metros de comprimento e 2,15 de altura até o ombro. Ele pesa aproximadamente 1,000 quilos.

KOBOLD

Este pequeno humanoide reptiliano tem uma pele escamosa, um focinho cheio de pequenos dentes e uma cauda longa.

KOBOLD **ND ¼**

XP 100

Combatente kobold 1

OM humanoide (reptiliano) Pequeno

Inic +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +5

DEFENSIVA

CA 15, toque 12, desprevenido 14 (+2 armadura, +1 Des, +1 natural, +1 tamanho)

PV 5 (1d10)

Fort +2, **Ref** +1, **Von** -1;

Fraquezas sensibilidade à luz

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo lança +1(1d6-1)

À distância funda +3(1d3-1)

ESTATÍSTICAS

For 9, **Des** 13, **Con** 10, **Int** 10, **Sab** 9, **Car** 8

BBA +1; **BMC** -1; **DMC** 10

Talentos Foco em Perícia (Percepção)

Perícias Furtividade +5, Ofícios (armadilhas) +6, Percepção +5; **Modificadores Raciais** +2 Ofícios (montar armadilhas), +2 Percepção, +2 Profissão (mineiro)

Idioma dracônico

QE astuto

ECOLOGIA

Meio Ambiente subterrâneo temperado ou florestas profundas

Organização solitário, gangue (2-4), ninho (5-30 mais um número igual de não combatentes, 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos e 1 líder de 4º-6º nível), ou tribo (31 – 300 mais 35% não combatentes, 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, 2 tenentes de 4º nível, 1 líder de 6º-8º nível, e 5-16 ratos atrozes)

Tesouro equipamento de PdM (armadura de couro, lança, funda e outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Astuto (Ext) Ofícios (armadilhas) e Furtividade são sempre perícias de classe para um kobold.

Os kobolds são criaturas da escuridão, encontrados mais comumente em enormes tocas subterrâneas ou nos cantos escuros da floresta onde o sol é incapaz de alcançar. Devido às suas similaridades físicas, os kobolds proclamam a si mesmos em alto e bom som como descendentes dos dragões, destinados a governar a terra debaixo das asas de seus grandes primos-deuses, mas a maior parte dos dragões tem pouca utilidade para estas pragas desagradáveis.

Embora eles falem em alto e bom som sobre seus direitos divinos e destino manifesto, os kobolds são conscientes de sua própria fraqueza. Covardes e maquiavélicos, eles nunca lutam de forma justa e em vez disso, armam emboscadas e enganações, se escondendo em suas tocas atrás de inúmeras armadilhas cruéis e engenhosas, ou passando por cima do inimigo com vastas hordas guinchantes.

A coloração dos kobolds pode variar até mesmo entre irmãos vindos da mesma ninhada de ovos, variando entre as cores dos dragões cromáticos, sendo o vermelho o mais comum, mas kobolds brancos, verdes, azuis e pretos são conhecidos.

Personagens Kobolds

Os kobolds são definidos por seus níveis de classe – eles não possuem Dados de Vida raciais. Um kobolds com níveis de classe de PdM recebe uma penalidade de -3 em sua ND (ao invés da penalidade normal de –2). Todos os kobolds têm as seguintes características raciais.

–4 Força, +2 Destreza, –2 Constituição: Os kobolds são rápidos, mas são fracos.

Pequeno: Os kobolds são Pequenos e ganham um bônus de +1 por tamanho na sua CA, um bônus de +1 em suas jogadas de ataque, uma penalidade de–1 em sua **BMC** e **DMC**, e um bônus de +4 por tamanho em seus testes de Furtividade.

Deslocamento Normal: Os kobolds têm um deslocamento base de 9 m.

Visão no Escuro: Os kobolds podem enxergar no escuro até 18 m.

Armadura: Os kobolds têm um bônus de armadura natural de +1.

Astuto: Os kobolds ganham um bônus racial de +2 nos testes de Ofícios (armadilhas), Percepção e Profissão (mineiro). Ofícios (armadilhas) e Furtividade são sempre perícias de classe para um kobold.

Fraqueza: Sensibilidade à Luz (ver página 300).

Idiomas: Os kobolds começam o jogo falando somente dracônico. Os kobolds que têm valores de Inteligência altos podem escolher qualquer um dos idiomas bônus a seguir: anão, comum, gnomo e subterrâneo.

Ilustração de Imaginary Friends

Kraken

Este leviatã enorme lembra uma imensa lula, mas marcas de seu corpo são estranhamente perturbadoras de se olhar.

KRAKEN **ND 18**

XP 153.600

NM besta mágica (aquático) Imenso

Inic +4; **Sentidos** visão no escuro 36 m, visão na penumbra; Percepção +28

DEFENSIVA

CA 32 toque 6, desprevenido 32 (+26 natural, -4 tamanho)

PV 290 (20d10+180)

Fort +21, **Ref** +12, **Von** +11

Imunidade frio, efeitos de ação mental e veneno

OFENSIVA

Deslocamento 3 m, nado 12 m, propulsão 84 m

Corpo a Corpo 2 braços +26 (2d6+10/19–20 mais atracar), 8 tentáculos +24 (1d8+5 mais atracar), mordida +26 (2d8+10)

Espaço 6 m; **Alcance** 6 m (18 m com o braço, 12 m com o tentáculo)

Ataques Especiais constrição (tentáculos, 1d8+10), nuvem de tinta, despedaçar navio

Habilidades Similares à Magia (NC 15º)

1/dia – *controlar o clima, controlar os ventos, dominar monstro* (CD 24, somente animais), *resistir energia*

ESTATÍSTICAS

For 30, **Des** 10, **Con** 29, **Int** 21, **Sab** 20, **Car** 21

BBA +20; **BMC** +34 (+38 agarrando); **DMC** 44 (não pode ser derrubado)

Talentos Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (braço), Crítico Hemorrágico, Derrubar Aprimorado, Especialização em Combate, Foco em Crítico, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Trespassar

Perícias Conhecimento (geografia) +25, Conhecimento (natureza) +25, Furtividade + 11, Intimidação +31, Natação +41, Percepção +28, Usar Instrumento Mágico +25

Idiomas aquan e comum

QE agarrar viscoso

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer oceano

Organização solitário

Tesouro triplicado

HABILIDADES ESPECIAIS

Agarrar Viscoso (Ext) Um kraken não recebe a condição agarrado quando agarra um inimigo com seus braços ou tentáculos.

Despedaçar Navio (Ext) Como uma ação de rodada completa, um kraken pode tentar usar 4 dos seus tentáculos para agarrar um navio do seu tamanho ou menor. Ele faz um teste de **BMC** contra um teste de Profissão (marinheiro) do capitão do navio, mas o kraken tem um bônus cumulativo de +4 no teste para cada categoria de tamanho menor do navio em relação ao kraken. Se o kraken agarrar o navio, ele o imobiliza; ele pode atacar alvos em qualquer lugar ou dentro do navio com seus tentáculos, mas somente pode atacar inimigos no convés com seus braços livres e não pode atacar mais inimigos com seu bico. A cada rodada que mantiver o navio preso, ele automaticamente inflige dano de mordida no casco do navio.

Nuvem de Tinta (Ext) Um kraken pode emitir uma nuvem de tinta preta venenosa em um raio de 24 metros uma vez por minuto como uma ação livre enquanto estiver embaixo d'água. Esta nuvem proporciona um ocultação total, o kraken pode usá-la para escapar de uma luta que está indo mal. Criaturas dentro da nuvem são consideradas na escuridão. Somado a isso, a tinta é tóxica, funciona como um veneno de contato contra todas as criaturas dentro da área. A nuvem de tinta dura por 1 minuto antes de se dispersar. A CD do teste contra o efeito do veneno é baseada em Constituição.

Tinta de Kraken: Nuvem de tinta – contato; TR Fort CD 29; *frequência* 1/rodada por 10 rodadas; *efeito* 1 de dano For mais náusea; *cura* 2 sucessos consecutivos.

Propulsão (Ext) Um kraken pode se propulsionar para trás com uma ação de rodada completa, com um deslocamento de 84 m. Ele deve se mover em linha reta, mas não provoca ataques de oportunidade enquanto está em propulsão.

O lendário kraken é um dos maiores temores dos marinheiros, pois esta é uma criatura do tamanho de uma baleia, que pode atacar das profundezas abaixo, pode controlar os ventos e o clima que um navio necessita para se movimentar, e possui a inteligência cruel dos criminosos mais criativos e rancorosos. Alguns acreditam que os krakens são uma punição dos deuses, enquanto outros os têm como os verdadeiros senhores das profundezas, sendo as raças que respiram ar nada além do que seu gado.

Um kraken mede aproximadamente 30 metros de comprimento e pesa 2 toneladas.

Ilustração de Andrew Hou

KYTON

Perversas correntes farpadas adornam esta figura esguia, os espaços entre elas revelam uma carne pálida e decomposta com cicatrizes irregulares.

KYTON **ND 6**

XP 2.400

OM extraplanar (extraplanar, kyton, maligno, ordeiro) Médio

Inic +7; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 21, toque 13, desprevenido 18 (+4 armadura, +3 Des, +4 natural)

PV 60 (8d10+16); regeneração 2 (armas e magias boas, armas de prata)

Fort +8, **Ref** +9, **Von** +3

RD 5/prata ou bem; **Imunidade** frio; **RM** 17

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo 4 correntes +11 (2d4+2)

Espaço 1,5 m; **Alcance** 1,5 m (3 m com as correntes)

Ataques Especiais correntes dançarinas, olhar irritante

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 17, **Con** 14, **Int** 11, **Sab** 12, **Car** 12

BBA +8; **BMC** +10; **DMC** 23

Talentos Foco em Arma (corrente), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão

Perícias Acrobacia +14, Arte da Fuga +14, Escalar +13, Intimidação +12, Ofícios (forjaria) +11, Percepção +14;

Idiomas comum, infernal

QE armadura de correntes

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, par, elo (3-6) ou corrente (7-20)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Armadura de Correntes (Ext) As correntes que adornam um kyton garantem um bônus de armadura de +4, mas não são tratadas como armadura para propósitos de falha de armadura arcana, penalidades de teste de armadura, Destreza máxima, peso ou proeficiência.

Correntes Dançarinas (Sob) Um kyton pode controlar até 4 correntes dentro de 6 metros como uma ação padrão, fazendo as correntes dançarem ou se moverem como desejar. Somado a isso, um kyton pode aumentar o alcance de suas correntes até 4,5 m e fazer com que farpas afiadas como navalhas brotem nelas. Os ataques destas correntes são tão eficientes quanto os do próprio kyton. Se uma corrente está sob a posse de outra criatura, ela pode tentar um teste de Von CD 15 para barrar o poder do kyton sobre aquela corrente. Se o teste é bem-sucedido, o kyton não pode tentar controlar aquela corrente novamente por 24 horas ou até a corrente deixar de ser posse da criatura. Um kyton pode escalar usando suas correntes com seu deslocamento normal sem ter que fazer testes de Escalar. A CD do teste é baseada em Carisma.

Olhar Perturbador (Sob) Distância 9 m, Von CD 15 evita.Um kyton pode fazer seu rosto parecer o de um ente querido já falecido do oponente ou de seus inimigos mais amargos. Aqueles que falharem em seus testes ficam abalados por 1d3 rodadas. Isto é um efeito de ação mental de medo. A CD do teste é baseada em Carisma.

Normalmente classificados entre as fileiras dos infernais e chamados de diabos das correntes pelos não iniciados, os kytons sadomasoquistas não são diabos verdadeiros. Embora alguns sejam conhecidos por viver no Inferno, os kytons existem fora das hierarquias estabelecidas por Asmodeus e podem ser normalmente encontrados em outros planos, particularmente no Plano das Sombras. Muitos dizem que os kytons são nativos do Inferno que existiam por lá antes do advento do povo diabo, enquanto que outros hipotetizam que eles foram trazidos para o plano mais tarde por algum poder sádico. Independentemente de suas origens, os kytons vagueiam pelos planos em sua luxúria para causar e receber sofrimento, buscando a dor através de raptos violentos e deboches sádicos.

Os kytons apresentados aqui são um membro típico da raça abissal de extraplanares, mas isso não significa que eles são o único tipo de sua espécie. Assim como existem inúmeras espécies diferentes de demônios e diabos, rumores contam que diferentes tipos de kyton vivem em suas cidades tilintantes no Inferno e no Plano das Sombras. Estes kytons são invariavelmente mais poderosos que os apresentados aqui, muitas vezes tendo habilidades similares à magia ou ataques especiais hediondos e perturbadores seguindo a temática de tortura e dor.

Rumores contam que os mais poderosos kytons são completamente inumanos, e que esses monstros são os verdadeiros progenitores das raças kytons – sendo o kyton o resultado de relações profanas com suas vítimas infelizes.

Ilustração de Tyler Wapole

Lagarto Elétrico

Este lagarto do tamanho de um cachorro tem dois chifres, um de cada lado de sua cabeça, e escamas verdes que estalam faíscas elétricas.

LAGARTO ELÉTRICO **ND 2**

XP 600

N besta mágica Pequeno

Inic +6; **Sentidos** sentido de eletricidade, visão escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 18, toque 13, desprevenido 14 (+ 2 Des, +3 natural, +1 tamanho)

PV 19 (3d10+3)

Fort +4, **Ref** +5, **Von** +2

Imunidade eletricidade

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, escalada 6 m, nado 6 m

Corpo a **Corpo** mordida+4 (1d4)

Ataques **Especiais** choque

ESTATISTICAS

For 10, **Des** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sab** 3, **Car** 6

BBA +3; **BMC** +2; **DMC** 14 (18 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Furtividade), Iniciativa Aprimorada

Perícias Escalar +8, Furtividade +17, Natação +8, Percepção +8; **Modificadores Raciais** +2 Percepção, +4 Furtividade

ECOLOGIA

Meio Ambiente brejos quentes

Organização solitário, par, ninhada (3 – 6) ou colônia (7 – 12)

Tesouro incidental

HABILIDADES ESPECIAIS

Choque (Sob) Os lagartos elétricos podem transmitir um choque elétrico para um único oponente a 1,50 metros de distância. Este ataque causa 1d8 de dano de eletricidade não letal em oponentes vivos (Reflexos CD 12 reduz à metade). A CD deste teste é baseada em Constituição. Adicionalmente, se dois ou mais lagartos elétricos estiverem dentro de uma distância de 6 metros um do outro, eles podem trabalhar juntos para criar um choque letal uma vez a cada 1d4 rodadas. Este efeito tem um raio de 6 metros, centrado em qualquer lagarto participante. Todas as criaturas dentro deste raio recebem 2d8 pontos de dano de eletricidade letal para cada lagarto que estiver contribuindo com o choque, até um máximo de 12d8. Um teste de Reflexos (CD 10 + o número de lagartos participantes) reduz o dano à metade.

Sentido de Eletricidade (Ext) Os lagartos elétricos detectam automaticamente qualquer descarga elétrica dentro de 30 metros.

Um lagarto elétrico tem a parte de baixo amarelo clara, com escamas verdes brilhantes cobrindo todo o seu corpo de 90 centímetros, e pesa cerca de 12,5 quilos. Os lagartos elétricos tendem a viver em grupo, já que suas habilidades elétricas aumentam em poder quando eles estão próximos de outros lagartos.

Uma colônia de lagartos elétricos é normalmente localizada próxima de uma fonte de água. Uma vez que uma colônia está assentada em um local, os lagartos se tornam muito territoriais e atacam qualquer coisa que tentar invadir este território. Um lagarto elétrico solitário é uma criatura tímida e hesitante – mas quando muitos deles se juntam, eles se tornam oponentes formidáveis e terríveis capazes de matar criaturas muito maiores que eles.

Um lagarto elétrico confia em suas habilidades elétricas em combate, e tende a morder somente depois de seu choque ter deixado um oponente inconsciente, ou quando o choque parece não ter absolutamente nenhum efeito. Um lagarto solitário foge uma vez que ataque com seu choque, mas se outros lagartos elétricos estiverem próximos, eles todos aprimoram as descargas de seu companheiro e tentam administrar choques letais aos seus adversários.

Muitos têm tentado capturar e domar lagartos elétricos, mas isso frequentemente demonstra ser uma tarefa árdua e dolorosa. Sozinho e em cativeiro, os lagartos elétricos tendem a definhar e morrer rapidamente, a menos que seus detentores gastem muito tempo criando e brincando com os lagartos para lhes fazer companhia. Mantidos em pares ou números maiores, lagartos elétricos de cativeiro crescem, e sua habilidade elétrica aumenta, o que os torna mais difíceis de serem manipulados pelos detentores que não são imunes à eletricidade.

Ilustração por Kevin Yan

LAGARTO-DE-GOLA GIGANTE

Este lagarto de olhos brilhantes é maior que um cavalo. Uma vez que ele sibila com raiva, uma brilhante gola colorida se abre ao redor de seu pescoço.

LAGARTO-DE-GOLA GIGANTE ND 5

XP 1.600

N animal Grande

Inic +5; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 18, toque 10, desprevenido 17 (+1 Des, +8 natural, -1 tamanho)

PV 59 (7d8+28)

Fort +11, **Ref** +8, **Von** +4;

OFENSIVA

Deslocamento 9 m; escalada 9 m

Corpo a Corpo mordida +9 (2d6+5), cauda +4 (1d8+2)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,50 m

Ataques Especiais investida intimidante

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 13, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 14, **Car** 10

BBA +5; **BMC** +11; **DMC** 22 (26 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos

Perícias Escalar +13, Furtividade +8, Percepção+11; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas quentes, planícies ou colinas

Organização solitário, par ou bando (3–8)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Investida Intimidante (Ext) Quando um lagarto-de-gola gigante investe, ele sibila ferozmente, abre sua gola de pescoço, e dispara para frente em suas patas posteriores, aumentando seu deslocamento base para 15 metros naquela rodada. Somado aos efeitos normais de uma investida, a criatura que sofre a investida deve fazer um teste de Von CD 13 ou fica abalada por 1d6 rodadas. Este é um efeito de medo. A CD do teste é baseada em Carisma.

Este lagarto é um verdadeiro monstro – um exímio predador encontrado em regiões tropicais. Muitas espécies de lagartos gigantes existem – outras espécies não possuem a habilidade especial investida intimidante deste lagarto, mas podem ter outros ataques especiais como atracar, derrubar, constrição (com uma mordida) ou bote.

LAGARTO MONITOR

Este lagarto imenso se move com uma marcha lenta, mas implacável. Seus pés terminam em grandes garrras, e fios de baba pendem de sua mandíbula cheia de dentes.

LAGARTO MONITOR ND 2

XP 600

N animal Médio

Inic +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 15, toque 12, desprevenido 13 (+2 Des, +3 natural)

PV 22 (3d8+9)

Fort +8, **Ref** +5, **Von** +2;

OFENSIVA

Deslocamento 9 m; nado 9 m

Corpo a Corpo mordida +5 (1d8+4 mais atracar e veneno)

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

BBA +2; **BMC** +5 (+9 para agarrar); **DMC** 17 (21 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Grande Fortitude

Perícias Escalar +7, Furtividade +10 (+14 em matagal), Natação +11, Percepção+8; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade (+8 em matagal)

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas ou planícies quentes

Organização solitário, par ou bando (3–8)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Sob) Mordida – ferimento; *TR* Fort CD14; *atraso* 1 minuto; *frequência* 1/hora a cada 6 horas; *efeito* 1d2 de dano Des; *cura* 1 sucesso. A CD do teste é baseada em Constituição.

Os lagartos monitores são grandes o suficiente para representar uma ameaça aos seres humanos, e em algumas sociedades são normalmente confundidos com dragões.

Alguns podem alcançar comprimentos de 3 metros ou mais e pesos de 175 quilos

Companheiros Lagartos Monitores

Estatísticas Iniciais: Tamanho Pequeno; **Deslocamento** 9 m, nado 9 m; CA +1 armadura natural; **Ataque** mordida (1d6 mais atracar); **Atributos** For 13, Des 17, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 6; **Qualidades Especiais** visão na penumbra e faro.

Progressão 7º-Nível: Tamanho Médio; CA +2 armadura natural; **Ataque** mordida (1d8 mais atracar e veneno); **Atributos** For +4, Des –2, Con +4.

Ilustração de Imaginary Friends

LAMIA

A parte superior do tronco desta criatura é a de uma mulher graciosa com olhos de gato e presas afiadas, enquanto a parte inferior é um leão.

LAMIA **ND 6**

XP 2.400

CM humanoide monstruoso Grande

Inic +3; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +15

DEFENSIVA

CA 20, toque 13, desprevenido 16 (+3 Des, +1 esquiva, +7 natural, -1 tamanho)

PV 67 (9d10+18)

Fort +7, **Ref** +9, **Von** +11

OFENSIVA

Deslocamento 18 m

Corpo a Corpo adaga +1 +13/+8 (1d4+4/19–20), toque +7 (1d4 drenar sabedoria), 2 garras +7 (1d4+2)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais drenar sabedoria

Habilidades Similares à Magia (NC 9º)

À vontade – *disfarçar-se, ventriloquismo*

3/dia – *encantar monstro* (CD 15), *imagem maior* (CD 14), *reflexos em espelhos, sugestão* (CD 14)

1/dia – *sono profundo* (CD 14)

ESTATÍSTICAS

For 18, **Des** 16, **Con** 14, **Int** 13, **Sab** 17, **Car** 13

BBA +9; **BMC** +14; **DMC** 28 (32 contra derrubar)

Talentos Ataque em Movimento, Esquiva, Grande Fortitude, Mobilidade, Vontade de Ferro

Perícias Blefar +9, Conhecimento (religião) +4, Diplomacia +4, Disfarce +6, Furtividade +15, Intimidação +10, Percepção +15, Sobrevivência +12; **Modificadores Raciais** +4 Blefar, +4 Furtividade

Idiomas abissal, comum

QE armamento menor

ECOLOGIA

Meio Ambiente desertos temperados

Organização solitário, par ou culto (3–12)

Tesouro dobrado (adaga +1 e outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Armamento Menor (Ext) Embora uma lamia seja Grande, seu tronco superior é do mesmo tamanho de um humanoide Médio. Como resultado, lamias empunham armas como se fossem de uma categoria de tamanho menor do que seu tamanho (Médio para a maioria das lamias).

Drenar Sabedoria (Sob) Uma lamia drena 1d4 pontos de Sabedoria cada vez que acerta com seu ataque de toque corpo a corpo. (Ao contrário de outros tipos de habilidade de ataque de drenar, uma lamia não cura quaisquer danos quando usa drenar Sabedoria). As lamias tentam usar este poder o quanto antes em um encontro para fazer com que seus adversários fiquem mais suscetíveis a *encantar monstro* e *sugestão*.

Ilustração de Matt Dixon

Herdeiras cheias de ódio de uma antiga maldição, as lamias se parecem com mulheres bonitas e atraentes da cintura para cima, enquanto abaixo, elas possuem corpos de leões poderosos. Até mesmo suas características humanoides carregam distintos traços felinos, seus olhos são fendidos e ferozes, enquanto seus dentes são parecidos com presas de predadores.

Uma lamia típica mede mais que 1,80 metros de altura e 2,40 metros de comprimento, e pesa acima de 325 quilos.

Lamias são atraídas por partes arruinadas e esquecidas do mundo. Fortalezas desmoronadas, cidades abandonadas, e monumentos esquecidos satisfazem a estética cruel destas caçadoras letais – particularmente ambientes áridos ou sem vida.

Acima de tudo, lamias preferem templos decrépitos. Elas se deliciam em ver os santuários de deidades bondosas arruinados e fazem o possível para trazer sofrimento para locais sagrados prósperos.

As lamias olham para a fêmea mais velha do grupo como sua líder, mãe, e xamã, apegando-se a ela com uma reverência fanática. Embora as lamias rejeitem seguidores mais religiosos – os vendo como a origem da maldição que as arruinou com formas bestiais – as anciãs lamias alegam ouvir os sussurros dos ventos purificadores do deserto e conhecer os caprichos insensíveis das estrelas, baseando-se em tais fontes místicas para liderar seu povo.

As lamias apresentadas aqui são os membros mais comuns e menos poderosos desta raça amaldiçoada, existem outras que carregam formas ofídicas, aviárias e até mesmo outras mais perversas.

LEÃO

Os grandes músculos deste felino se flexionam visivelmente sob sua pele enquanto mostra suas presas e balança sua juba de pelos grossos

LEÃO **ND 3**

XP 800

N Animal Grande

Inic +7; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +9

DEFENSIVA

CA 15, toque 12, desprevenido 12 (+3 Des, +3 natural, -1 tamanho)

PV 32 (5d8+10)

Fort +6, **Ref** +7, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo mordida +7 (1d8+5 mais atracar), 2 garras +7 (1d4+5)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,50 m

Ataques Especiais bote, rasgar (2 garras +7, 1d4+5)

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 17, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

BBA +3; **BMC** +9 (+13 para agarrar); **DMC** 22 (26 contra derrubar)

Talentos Corrida, Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada

Perícias Acrobacia +11, Furtividade +8 (+12 em matagal), Percepção +9; **Modificadores Raciais** +4 Acrobacia, +4 Furtividade (+8 em matagal)

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies quentes

Organização solitário, par ou alcateia (3–8)

Tesouro nenhum

Os leões machos medem de 1,50 a 2,40 metros de comprimento e pesam de 115 a 275 quilos. As fêmeas são ligeiramente menores mas usam as mesmas estatísticas.

Os leões geralmente são os maiores animais predadores em seu território, embora eles recorram à carniça se conveniente ou necessário. Eles podem matar outros predadores (como os leopardos e as hienas) que invadirem seu território, mas raramente se alimentam de seus restos a não ser que haja escassez de caça. A maioria dos leões não caçam humanoides por escolha, mas ocasionalmente um descobre o quão fácil é matá-los e se torna um comedor de humanos.

Os leões preferem planícies, mas podem se adaptar a viver em cavernas rasas enquanto houver um grande suprimento de presas para mantê-los alimentados.

LEÃO ATROZ

Este imenso leão malhado é da altura dos ombros de um homem, sua pelagem é opaca por causa do sangue de suas vítimas.

LEÃO ATROZ (LEÃO MALHADO) ND 5

XP 1.600

N Animal Grande

Inic +6; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 15, toque 11, desprevenido 13; (+2 Des, +4 natural, -1 tamanho)

PV 60 (8d8+24)

Fort +9, **Ref** +8, **Von** +3

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo mordida +12 (1d8+7 mais atracar), 2 garras +13 (1d6+7)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,50 m

Ataques Especiais bote, rasgar (2 garras +13, 1d6+7)

ESTATÍSTICAS

For 25, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10

BBA +6; **BMC** +14 (+18 agarrar); **DMC** 26 (30 contra derrubar)

Talentos Corrida, Foco em Arma (garra), Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada

Perícias Acrobacia +11, Percepção +11, Furtividade +7 (+11 em matagal); **Modificadores Raciais** +4 Acrobacia, +4 Furtividade (+8 em matagal)

ECOLOGIA

Meio Ambiente planícies quentes ou colinas

Organização solitário, par ou alcateia (3–8)

Tesouro incidental

Os leões atrozes, conhecidos localmente como leões malhados ou leões das cavernas, são imensos predadores que podem crescer até 4,50 metros de comprimento e pesar até 1.250 quilos. Embora eles sejam meramente animais, estas criaturas grandes parecem ter um prazer quase sádico em brincar e atormentar suas presas antes de eventualmente devorá-las. Como resultado, muitas tribos veem os leões atrozes como descendentes dos deuses malignos, e os caçam logo que sua presença em uma região se torna óbvia.

Ilustração de Kieran Yanner

LESMA GIGANTE

Esta lesma gigante amorfa castanho-acinzentada deixa um rastro viscoso de gosma onde passa, enquanto sua longa língua áspera procura no ar por presas.

LESMA GIGANTE **ND 8**

XP 4.800

N Inseto Enorme

Inic -4; **Sentidos** percepção às cegas 18m; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 20, toque 4, desprevenido 20; (-4 Des, +16 natural, -2 tamanho)

PV 102 (12d8+48)

Fort +12, **Ref** +0, **Von** +4

RD 10/cortante ou perfurante **Imunidade** ácido, efeitos de ação mental

Fraquezas suscetível ao sal

OFENSIVA

Deslocamento 6 m

Corpo a Corpo língua +15 (2d10+12 mais 2d8 ácido)

À distância cuspir ácido +3 (10d6 ácido)

Espaço 4,50 m; **Alcance** 4,50 m

ESTATÍSTICAS

For 27, **Des** 2, **Con** 18, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 1

BBA +9; **BMC** +19; **DMC** 25 (não pode ser derrubado)

QE maleável

ECOLOGIA

Meio Ambiente subterrâneo e brejos temperados ou quentes

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Cuspir Ácido (Ext) Uma lesma gigante pode cuspir ácido em um oponente dentro de 18 metros (nenhum incremento de distância). Com um ataque de toque à distância bem-sucedido, o alvo recebe 10d6 pontos de dano ácido (sem teste).

Maleável (Ext) O corpo de uma lesma gigante é muito maleável, permitindo que ele caiba em áreas estreitas com facilidade. Uma lesma gigante não recebe nenhuma penalidade em seu deslocamento ou testes quando se espreme em uma área que é uma categoria de tamanho menor que seu tamanho atual (3 metros de largura para a maioria das lesmas gigantes). Uma lesma gigante pode se espremer normalmente através de uma área duas categorias de tamanho menor que o seu tamanho atual (1,50 metros de largura para a maioria das lesmas gigantes).

Suscetível ao Sal (Ext) Um punhado de sal queima uma lesma gigante como se fosse um frasco de ácido, causando 1d6 pontos de dano por uso.

Muito mais que simples pragas de jardim, as lesmas gigantes representam uma séria ameaça para aqueles que são pegos no seu caminho. O povo que vive perto de pântanos e outras regiões que sustentam lesmas gigantes arriscam perder seu gado e até mesmo suas casas para estas feras enormes. As lesmas gigantes constantemente vagam em busca de comida, sua preferência é por material orgânico fresco, que elas picam em pedaços pequenos, engolindo os pedaços facilmente com sua língua áspera.

A influência estranha que pode ter causado que as primeiras lesmas gigantes tenham crescido a tais proporções monstruosas é desconhecida, mas hoje, as lesmas gigantes procriam e têm sua prole superdesenvolvida após um ritual de acasalamento carnudo e cheio de espasmos. Depois de copular, a lesma gigante fêmea põe um pouco mais que cem ovos, cada um com aproximadamente 30 centímetros de diâmetro. A mãe lesma guarda sua ninhada ferozmente e ataca agressivamente qualquer criatura que chegar muito perto. As lesmas gigantes habitam pântanos sobre solo fértil uma vez por ano, e aqueles que vivem na área sabem que é melhor não adentrar os pântanos durante este mês.

Muito abaixo do solo, algumas raças subterrâneas usam lesmas gigantes como montarias ou guardiãs. Criaturas como os mites, que têm uma estranha empatia com insetos, podem ser usados para manter as lesmas gigantes dóceis, mas na maioria dos casos, aqueles que gostariam de usar lesmas gigantes devem fazê-lo com muito cuidado, mantendo-as bem alimentadas até que sejam necessárias para uma batalha. Rumores assustadores relatam exércitos de trogloditas usando lesmas gigantes como montarias de cerco. Um conto particularmente assustador menciona uma caverna subterrânea imensa habitada por diversos skums e lesmas gigantes controladas por aboletes com habilidades entorpecentes estranhas misturadas à sua saliva ácida.

Ilustração por Matt Dixon

LICANTROPO

Licantropos são humanoides com a habilidade de se transformar em animais e em formas híbridas animal-humanoide. Licantropos naturais nascem com esta habilidade e têm perfeito controle sobre a sua mudança de forma. Licantropos contaminados recebem esta habilidade como uma maldição ou doença de outro licantropo; eles mudam de forma involuntariamente.

Criando um Licantropo

"Licantropo" é um modelo herdado (para licantropos naturais) ou adquirido (para licantropos contaminados) que pode ser adicionado a qualquer humanoide.

ND: O mesmo que o da criatura ou animal base (o que for maior) + 1.

Tamanho e Tipo: A criatura (criatura base) recebe o subtipo metamorfo. O licantropo pega as características de algum tipo de animal (animal base) dentro da categoria do tamanho da criatura base. A forma híbrida de um licantropo tem o mesmo tamanho que o animal ou criatura base, o que for maior.

CA: Na forma híbrida ou animal, o licantropo tem o bônus de armadura natural do animal base aumentado em +2.

Habilidades Defensivas: Um licantropo natural recebe RD 10/prata nas formas animal ou híbrida. Um licantropo contaminado recebe RD 5/prata na forma animal ou híbrida.

Deslocamento: O mesmo que o da criatura ou animal base, dependendo da forma que o licantropo está usando. Os híbridos usam o deslocamento da criatura base.

Corpo a Corpo: Um licantropo recebe ataques naturais nas formas animal e híbrida, de acordo com o animal base.

Ataques Especiais: Um licantropo mantém todos os ataques especiais, qualidades e habilidades da criatura base. Na forma híbrida ou animal, ele recebe ataques especiais, qualidades e habilidades do animal base. Um licantropo também recebe visão na penumbra, faro, e o seguinte:

Alterar Forma (Sob): Todos os licantropos têm três formas – forma humanoide, forma animal e forma híbrida. Os equipamentos não se fundem com a nova forma entre a humanoide e a híbrida, mas sim entre aquelas formas e a forma animal. Um licantropo natural pode mudar para qualquer uma destas três formas alternadas com uma ação de movimento. Um licantropo contaminado pode assumir as formas animal ou híbrida como uma ação de rodada completa fazendo um teste de Constituição CD 15, ou a forma humanoide como uma ação de rodada completa e um teste de Constituição CD 20. Nas noites em que a lua cheia está visível, um licantropo contaminado recebe um bônus de moral de +5 nos testes de Constituição para assumir as formas animal ou híbrida, mas uma penalidade de –5 para assumir a forma humanoide. Um licantropo contaminado volta para a forma humanoide automaticamente com o próximo nascer do sol, ou depois de 8 horas de descanso, o que vier primeiro.

PERSONAGENS DO JOGADOR LICANTROPOS

Quando um PdJ se torna um licantropo, o Mestre tem uma escolha a fazer. Na maioria dos casos, o mestre controla as ações do PdJ sempre que ele estiver nas formas híbrida ou animal – afinal, a licantropia não deveria ser um método para aumentar o poder de um PdJ, o que um licantropo contaminado faz nas formas animal ou híbrida costuma ser o contrário do que o personagem realmente quer. Se um jogador quer interpretar um licantropo, deve jogar com um licantropo natural e seguir as instruções na página 313 para jogar com um personagem de uma raça poderosa.

Um licantropo assassinado volta para a forma humanoide, embora continue morto. Para regras adicionais desta habilidade sobrenatural, veja a página 298.

Maldição da Licantropia (Sob): O ataque mordida de um licantropo natural nas formas animal ou híbrida infecta o alvo humanoide com licantropia (Fort CD 15 evita). Se o tamanho da vítima não estiver dentro da categoria do licantropo, esta habilidade não tem efeito.

Empatia Licantrópica (Ext): Em qualquer forma, licantropos naturais podem se comunicar com animais relacionados à sua forma animal. Ele pode usar Diplomacia para alterar a atitude de um animal, e quando o faz, recebe um bônus racial de +4 no teste. Licantropos contaminados somente recebem esta habilidade nas formas animal ou híbrida.

Valores de Atributo: +2 Sab, –2 Car em todas as formas; +2 For, +2 Con nas formas híbrida e animal. Os licantropos têm sentidos aguçados mas não controlam muito bem suas emoções e necessidades. Em adição a esses ajustes, os valores de atributo de um licantropo mudam quando ele assume as formas híbrida ou animal. Na forma humana, os valores de atributo de um licantropo se mantêm os da criatura base. Nas formas animal e híbrida, podem ser os mesmos que os da criatura ou animal base, dependendo de qual for mais alto.

Licantropia

Uma criatura que contrai licantropia torna-se um licantropo contaminado, mas não aparenta nenhum sintoma (e não recebe quaisquer habilidades e ajustes do modelo) até a próxima noite de lua cheia, quando a vítima involuntariamente assume a forma animal e esquece a sua própria identidade. O personagem mantém-se na forma animal até o próximo amanhecer e não se lembra de nada sobre todo o episódio a não ser que seja bem sucedido em um teste de Vontade CD 20, caso em que ele torna-se consciente de sua condição. Uma magia *remover doenças* ou *cura plena* conjurada por um clérigo de nível 12° ou maior, cura a contaminação, desde que o personagem receba a magia dentro de 3 dias do ataque do licantropo. Consumir uma dose de acônito (*Livro Básico do Pathfinder RPG*, p.557) dá a um licantropo contaminado um novo teste de Fortitude para recuperar-se da licantropia.

Licantropo, Homem-Rato

Esta criatura corcunda parece um humano em um corselete de couro batido, mas seu corpo é coberto de pelagem. Seu rosto é parecido com um rato, e ele tem uma longa cauda sem pelos.

Homem-Rato (Forma Humana) ND 2

XP 600

Humano homem-rato natural ladino 2 (humanoide aprimorado)

OM humanoide Médio (humano, metamorfo)

Inic +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 16, toque 13, desprevenido 13 (+3 armadura, +2 Des, +1 esquiva)

PV 18 (2d8+6)

Fort +2, **Ref** +5, **Von** +3;

Habilidades Defensivas evasão

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo espada curta +3 (1d6+1/19-20)

À distância besta leve +3 (1d8/19-20)

Ataques Especiais ataque furtivo +1d6

ESTATÍSTICAS

For 13, **Des** 15, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 16, **Car** 6

BBA +1; **BMC** +2; **DMC** 15

Talentos Acuidade com Armas, Esquiva

Perícias Acrobacia +7, Blefar +3, Conhecimento (local) +5, Escalar +6, Furtividade +7, Intimidação +3, Natação +6, Percepção+8, Sentir Motivação +8;

Idiomas comum

QE alterar forma (humano, híbrido e rato atroz; *metamorfose*), proezas de ladino (furtividade rápida), empatia licantrópica (ratos e ratos atrozes), encontrar armadilhas

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer urbano

Organização solitário, par ou bando (5–10) ou guilda (11-30 mais 5-12 ratos atrozes)

Tesouro equipamento de PdM (corselete de couro batido obra prima, espada curta, besta leve com 20 virotes, outros tesouros)

Homem-Rato (Forma Híbrida)

OM humanoide Médio (humano, metamorfo)

Inic +3; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 19, toque 14, desprevenido 15 (+3 armadura, +3 Des, +1 esquiva, +2 natural)

PV 20 (2d8+8)

Fort +3, **Ref** +6, **Von** +3;

Habilidades Defensivas evasão; **RD** 10/prata

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo espada curta +4 (1d6+2/19-20), mordida –1 (1d4+1 mais doença e maldição da licantropia; CD 15)

À distância besta leve +4 (1d8/19-20)

Ataques Especiais ataque furtivo +1d6

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 17, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 16, **Car** 6

BBA +1; **BMC** +3; **DMC** 17

Talentos Acuidade com Armas, Esquiva

Perícias Acrobacia +8, Blefar +3, Conhecimento (local) +5, Escalar +7, Furtividade +8, Intimidação +3, Natação +7, Percepção +8, Sentir Motivação +8;

Idiomas comum

QE alterar forma (humano, híbrido e rato atroz; *metamorfose*), proezas de ladino (furtividade rápida), empatia licantrópica (ratos e ratos atrozes), encontrar armadilhas

HABILIDADES ESPECIAIS

Doença (Ext) *Febre imunda:* Mordida — ferimento; *TR* Fort CD 14; *atraso* 1d3 dias; *frequência* 1/dia; *efeito* 1d3 dano Des e 1d3 dano Con; *cura* 2 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Homens-rato naturais tendem a ser pequenos e resistentes, com olhos constantemente em alerta e frequentes tiques nervosos. Os machos costumam ter bigodes finos e esfarrapados.

Os homens-rato preferem cidades onde eles possam se misturar com as populações de ratos e humanoides. Suas habilidades os tornam especialmente bons em ladroagem e espionagem, e em muitas cidades a guilda dos ladrões emprega numerosos homens-rato como membros.

Ilustração de Imaginary Friends

LICANTROPO, LOBISOMEM

Esta criatura musculosa tem o corpo de um homem mas sua cabeça rosnante e sua pelagem são lupinas.

LOBISOMEM **ND 2**

XP 600

Humano lobisomem natural guerreiro 2

CM humanoide (humano, metamorfo) Médio

Inic +5; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 17, toque 11, desprevenido 16 (+6 armadura, +1 Des)

PV 19 (2d10+4)

Fort +5, **Ref** +1, **Von** +2 (+3 contra medo);

Habilidades Defensivas bravura +1

OFENSIVA

Deslocamento 9 m (6 m com armadura)

Corpo a **Corpo** espada longa +5 (1d8+4/19-20)

À distância besta leve +3 (1d8/19-20)

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 8, **Sab** 14, **Car** 8

BBA +2; **BMC** +5; **DMC** 16

Talentos Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Trespassar

Perícias Escalar +3, Intimidação +4, Percepção+4

Idiomas comum

QE alterar forma (humano, híbrido e lobo; *metamorfose*), empatia licantrópica (lobos e lobos atrozes)

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer terrestre

Organização solitário, par ou matilha (3–6)

Tesouro equipamento de PdM (cota de malha, espada longa, besta leve com 20 virotes, outros tesouros)

LOBISOMEM (FORMA HÍBRIDA)

CM humanoide (humano, metamorfo) Médio

Inic +5; **Sentidos** visão na penumbra, faro; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 22, toque 12, desprevenido 20 (+6 armadura, +2 Des, +4 natural)

PV 21 (2d10+6)

Fort +6, **Ref** +2, **Von** +2 (+3 contra medo);

Habilidades Defensivas bravura +1; **RD** 10/prata

OFENSIVA

Deslocamento 9 m (6 m em armadura)

Corpo a **Corpo** espada longa +6 (1d8+6/19-20), mordida +1 (1d6+1 mais derrubar e maldição da licantropia)

À distância besta leve +4 (1d8/19-20)

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 8, **Sab** 14, **Car** 8

BBA +2; **BMC** +6; **DMC** 18

Talentos Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Trespassar

Perícias Escalar +4, Intimidação +4, Percepção+4;

Idiomas comum

QE alterar forma (humano, híbrido e lobo; *metamorfose*), empatia licantrópica (lobos e lobos atrozes)

Em sua forma humanoide, lobisomens parecem pessoas normais, embora alguns tenham uma aparência feral e o cabelo selvagem. Sobrancelhas que crescem juntas, dedos indicadores maiores que os dedos do meio, e estranhas marcas de nascença na palma da mão são todas indicações comumente reconhecidas de que pessoa é de fato um lobisomem. É claro, tais sinais intrigantes não são sempre precisos, pois tais características físicas existem em pessoas normais também, mas em áreas onde os lobisomens são um problema comum, as características podem ser invariavelmente condenatórias.

De todos os vários tipos de licantropos, o lobisomem é o mais difundido e o mais temido. Histórias de lobisomens caçando sozinhos nas estradas das florestas, rondando charnecas enevoadas na periferia das sociedades rurais, ou vivendo nas sombras das maiores cidades são conhecidas também. Na maioria das sociedades, lobisomens são temidos e desprezados – e com boas razões, já que um lobisomem típico é a personificação de tudo o que é mais selvagem e bestial em um licantropo. Isto não quer dizer que lobisomens de alinhamento bondoso não existam, mas eles são certamente a minoria entre os da sua espécie, a maioria dos lobisomens são assassinos malignos que se deleitam na caça e no sabor suculento da carne crua.

Assim como os lobos são animais de matilha, lobisomens são conhecidos por se reunir em colônias e viver entre os seus, humanoides durante o dia e feras durante a noite. Visitantes de vilas lobisomem normalmente são expulsos da cidade antes do cair da noite para não descobrirem o segredo sombrio dos cidadãos – a menos, é claro, que a matilha decida que ninguém sentirá falta do visitante azarado.

Ilustração por Ben Wootten

LICH

Aquilo que um dia foram trajes finos se penduraram em farrapos na carcaça deste cadáver decomposto. Uma luz azul clara brilha do lugar onde os olhos deveriam estar.

LICH **ND 12**

XP 19.200

Lich humano necromante 11

NM morto-vivo (humanoide aprimorado) Médio

Inic +2; **Sentidos** ver linha da vida*, visão no escuro 18 m; Percepção +24

Aura medo (raio de 18m, CD 18)

DEFENSIVA

CA 23, toque 14, desprevenido 21 (+4 armadura, +2 deflexão, +2 Des, +5 natural)

PV 111 (11d6+55 mais 15 de vitalidade ilusória)

Fort +6, **Ref** +7, **Von** +11

Habilidades Defensivas resistência a canalizar +4; **RD** 15/concussão e magia; **Imunidade** frio, eletricidade e características de morto-vivo

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo toque +5 (1d8+5 mais toque paralisante)

Ataques Especiais poder sobre os mortos vivos* (9/dia, CD 18), toque paralisante (CD 18), toque do sepulcro* (9/dia)

Magias Preparadas (NC 11°)

6° – *bola de fogo maximizada* (CD 19), *círculo da morte* (CD 22), *globo da invulnerabilidade*

5° – *cone de gelo* (CD 21), *mísseis mágicos acelerado, névoa mortal* (CD 21), *ondas de fadiga*

4° – *dreno temporário, escudo de fogo, muralha de gelo* (2), *porta dimensional*

3° – *bola de fogo* (CD 19), *dissipar magia* (2), *sugestão* (CD 19), *toque vampírico* (2)

2° – *armadura arcana estendida* (já conjurado), *escuridão, mão espectral, raio ardente* (2), *ver invisibilidade, vitalidade ilusória* (já conjurado)

1° – *escudo* (2), *mísseis mágicos* (3), *raio de enfraquecimento* (2)

0 – *detectar magia, ler magias, raio de gelo, sangrar* (CD 16)

Escolas de Oposição ilusão, transmutação

ESTATÍSTICAS

For 10, **Des** 14, **Con** –, **Int** 22, **Sab** 14, **Car** 16

BBA +5; **BMC** +5; **DMC** 25

Talentos Acelerar Magia, Criar Itens Maravilhosos, Escrever Pergaminho, Maximizar Magia, Prolongar Magia, Reflexos Rápidos, Reflexos Rápidos Aprimorado, Treinamento em Combate Defensivo, Vitalidade, Vontade de Ferro

Perícias Artes Mágicas +20, Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (planos) +20, Furtividade +24, Intimidação +17, Linguística +20, Ofícios (alquimia) +20, Percepção +24, Sentir Motivação +24; Modificadores **Raciais** +8 em Percepção, +8 Sentir Motivação, +8 de Furtividade

Idiomas abissal, aklo, anão, aquan, celestial, comum, dracônico, élfico, gigante, gnomo, goblin, ignan, infernal, orc e subterrâneo.

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário

Tesouro equipamento de PdM (*botas de levitação, bandana da inteligência vasta* +2 [Percepção], *anel de proteção* +2, *poção de invisibilidade, pergaminho de dominar pessoas, pergaminho de teleporte*)

*Poder de necromante (*Livro Básico* do *Pathfinder RPG*, páginas 69-70)

Poucas criaturas são mais temidas que um lich. O auge da arte necromântica, o lich é um conjurador que escolheu perder sua vida como um método de enganar a morte e se tornando morto-vivo. Muitos que alcançam esses patamares de poder não param até alcançarem a imortalidade, ainda assim, a ideia de se tornar um lich é abominável para a maioria das criaturas. O processo envolve a extração da força vital do conjurador e o seu aprisionamento em um filactério especialmente preparado – o conjurador desiste da vida, mas ao capturar sua vida ele também captura a morte, e enquanto seu filactério continuar intacto, ele pode continuar sua pesquisa e trabalho sem temer a passagem do tempo.

O caminho para se tornar um lich é longo. A construção de um filactério mágico para conter a alma do conjurador é um componente crítico, por isso, um possível lich deve também aprender os segredos para transferir sua alma para dentro do receptáculo e para preparar seu corpo para a transformação em morto-vivo, e nenhuma dessas coisas é uma tarefa simples. O mais complicado do ritual é o fato de que não existem dois corpos ou almas que são exatamente iguais – um ritual que funciona para um conjurador pode simplesmente matar outro ou levá-lo à loucura. Os métodos exatos para a transformação de cada conjurador são deixados a critério do Mestre, mas deve envolver a despesa de centenas de milhares de peças de ouro, numerosas aventuras letais, e um grande número de testes de perícia difíceis ao longo do curso de meses, anos ou décadas.

O Filactério do Lich

Uma parte integral de se tornar um lich é a criação do filactério em que o personagem guardará a sua alma. O único caminho para livrar-se de um lich com certeza é destruir o seu filactério. A menos que seu filactério seja localizado e destruído, um lich pode rejuvenescer depois de morto (veja Criando um Lich).

Cada lich deve criar seu próprio filactério usando o talento Criar Itens Maravilhosos. O personagem deve ser capaz de conjurar magias e ter um nível de conjurador de 11° ou superior. O filactério custa 120.000 PO para ser criado e seu nível de conjurador é igual ao do seu criador no momento da criação.

A forma mais comum de filactério é uma caixa de metal selada contendo tiras de pergaminho com as devidas frases mágicas que devem ser transcritas. A caixa é Miúda e tem 40 Pontos de Vida, dureza 20, e um CD para quebrar de 40.

Outras formas de filactérios podem existir, como anéis, amuletos, ou itens similares.

Criando um Lich

"Lich" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura viva (daqui em diante a criatura base), caso ela possa criar o filactério necessário. Um lich mantém todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base exceto o que estiver anotado aqui.

ND: O mesmo que o da criatura base + 2.

Alinhamento: qualquer maligna.

Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não recalcule BBA, TR, ou graduações de perícia.

Sentidos: Um lich ganha visão no escuro 18 m.

Classe de Armadura: Um lich tem um bônus de armadura natural +5 ou o bônus de armadura natural da criatura base, o que for melhor.

Dados de Vida: Mude todos os Dados de Vida raciais da criatura para d8. Todos os Dados de Vida derivados de níveis de classe permanecem inalterados. Como mortos vivos, liches usam seu Carisma como modificador para determinar os bônus de pontos de vida (em vez da Constituição).

Habilidades Defensivas: Um lich recebe resistência a canalizar +4, RD 15/concussão e magia, e imunidade a frio e eletricidade (somadas àquelas garantidas por suas características de morto-vivo). O lich também recebe as seguintes habilidades defensivas.

Rejuvenescimento (Sob): Quando um lich é destruído, seu filactério (que é geralmente escondido pelo lich em um lugar seguro longe de onde ele escolhe viver) imediatamente começa a reconstruir o corpo morto-vivo do conjurador nas proximidades. Este processo leva 1d10 dias – se o corpo for destruído antes que este tempo passe, o filactério simplesmente inicia o processo novamente. Depois que este tempo passa, o lich levanta completamente curado (ainda que sem qualquer equipamento que deixou para trás em seu corpo velho), normalmente com uma necessidade ardente por vingança contra aqueles que previamente o destruíram.

Ataque Corpo a Corpo: Um lich tem um ataque de toque que pode ser usado uma vez por rodada como uma arma natural. Um lich lutando sem armas usa suas armas naturais (se tiver alguma) em soma ao seu ataque de toque (que é tratado como uma arma natural primária que substitui um ataque de garra ou de pancada, se a criatura tiver algum). Um lich armado com armas usa estas armas normalmente, e pode usar seu ataque de toque como uma arma natural secundária.

Dano: o ataque de toque de um lich usa energia negativa para causar 1d8 pontos de dano em criaturas vivas + 1 ponto de dano para cada 2 Dados de Vida possuídos pelo lich. Como energia negativa, este dano pode ser usado para curar mortos-vivos. Um lich pode usar uma ação de rodada completa para inebriar a si mesmo com esta energia, curando o dano como se tivesse usado seu ataque de toque contra si mesmo.

Ataques Especiais: Um lich recebe os dois ataques especiais descritos abaixo. A CD dos testes é igual a 10 + 1/2 DV do lich + o modificador de Car do lich a não ser que esteja descrito de outra forma.

Aura de Medo (Sob): As criaturas que tiverem menos de 5 DV em um raio de 18 m e que olharem para o lich devem ser bem sucedidas em um teste de Von ou ficam apavoradas. As criaturas com 5 DV ou mais devem ser bem sucedidas em um teste de Vontade ou ficam abaladas por um número de rodadas igual aos Dados de Vida do lich. Uma criatura bem-sucedida não pode ser afetada novamente pela aura deste lich por 24 horas.

Este é um efeito de ação mental de medo.

Toque Paralisante (Sob): Qualquer criatura viva que o lich acertar com seu ataque de toque deve ser bem sucedida em um teste de Fortitude ou fica permanentemente paralisada. *Remover paralisia* ou qualquer magia que possa remover uma maldição pode libertar a vítima (veja a descrição da magia *rogar maldição*, com um CD igual ao CD de teste do lich). O efeito não pode ser dissipado. Qualquer um paralisado por um lich parece morto, embora um teste de Percepção CD 20 ou um teste de Cura CD 15 revela que a vítima continua viva.

Atributos: Int +2, Sab +2, Car +2.

Tornando-se morto-vivo, um lich não tem valor de Constituição.

Perícias: Os liches têm um bônus racial de +8 nos testes de Percepção, Sentir Motivação e Furtividade. Um lich sempre trata Escalar, Disfarce, Voo, Intimidação, Conhecimento (arcano), Conhecimento (religião), Percepção, Sentir Motivação, Artes Mágicas e Furtividade como perícias de classe. Nos outros casos, as perícias são as mesmas da criatura base.

Ilustração de Michael Jaecks

Limo Cinzento

Uma poça aparentemente banal, uma mancha na pedra úmida, ou um brilho na pedra que subitamente se revela ser algo mais quando ataca com um terrível pseudópode.

LIMO CINZENTO **ND 4**

XP 1.200

N limo Médio

Inic -5; **Sentidos** sentido às cegas 18 m; Percepção -5

DEFENSIVA

CA 5, toque 5, desprevenido 5 (-5 Des)

PV 50 (4d8+32)

Fort +9, **Ref** -4, **Von** -4

Habilidades Defensivas características de limo; Imunidade frio, fogo

OFENSIVA

Deslocamento 3 m

Corpo a Corpo pancada +6 (1d6+4 mais 1d6 ácido e atracar)

Ataques Especiais ácido, constrição (1d6+1 mais 1d6 ácido)

ESTATÍSTICAS

For 16, **Des** 1, **Con** 26, **Int** –, **Sab** 1, **Car** 1

BBA +3; **BMC** +6 (+10 agarrar); **DMC** 11 (não pode ser derrubado)

QE transparente

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos frios e subterrâneo

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Ácido (Ext) O ácido digestivo que cobre um limo cinzento dissolve metais e materiais orgânicos, mas não rochas. Cada pancada e ataque de constrição causa 1d6 de dano adicional de ácido. Armaduras e roupas vestidas pela criatura agarrada por um limo cinzento sofre a mesma quantidade de dano ácido, a menos que o usuário seja bem sucedido num teste de Reflexos CD 20. Uma arma de madeira ou metal que atinge o limo cinzento sofre 1d6 de dano ácido a menos que o usuário passe em um teste de Reflexos CD 20. O toque do limo causa 12 pontos de dano ácido por rodada em objetos de madeira ou metal, mas o limo deve permanecer em contato com o material por 1 rodada completa para causar esse dano. As CD dos testes de resistências são baseados em Constituição.

Transparente (Ext) Devido a sua falta de coloração vívida é difícil discernir um limo cinzento de seu entorno na maioria dos ambientes. É necessário um teste de Percepção CD 15 para notar um limo cinzento. Qualquer criatura que falhe em notar um limo cinzento e caminhe para dentro dele sofre dano automaticamente como se fosse atacado pela pancada do limo e é imediatamente sujeito à tentativa de agarrar do limo.

Movendo-se furtivamente através de pântanos gelados e pantanais turvos ou algumas vezes em masmorras e cavernas, limos cinzentos consomem qualquer material orgânico que encontram.

Apesar de sua falta de inteligência, o limo cinzento é uma criatura problemática devido à sua transparência. Embora o limo não possa escalar paredes ou nadar facilmente, o seu hábito de espreitar na lama espessa que reveste as margens de charcos pantanosos ou fingir ser uma poça inofensiva em pisos monocromáticos de masmorras os torna perigosamente fáceis de não serem notados e pisados.

Alguns sábios acreditam que o limo cinzento é resultado de uma falha de um experimento alquímico, enquanto outros sugerem que o primeiro dos limos cinzentos surgiu espontaneamente de uma fossa de detritos mágicos. É evidente que essas teorias, que o limo cinzento não é um organismo vivo mas sim um resultado alquímico de uma mistura mal-sucedido de fluídos cáusticos raros e detritos mágicos, são ridicularizadas por muitos que vivem em áreas atormentadas pelas criaturas, mas que não tem um longo histórico de poluição mágica.

Variações de Limos Cinzentos

Os limos cinzentos adaptam-se fácil e rapidamente a mudanças no ambiente, a estrutura simples de sua forma primitiva e o uso do seu método de fissão para se reproduzir, assegura que suas mudanças ocorram. Abaixo estão listadas duas dessas variações que os aventureiros têm encontrado.

Limo Cristalizado (ND 4): O limo cristalizado é uma variante aquática que reside em águas mais profundas do que as normalmente encontradas nos amados pântanos do limo cinzento. Um limo cristalizado tem o subtipo aquático e nado de 9 m. Um limo cristalizado não tem a habilidade de constrição do limo cinzento, porém ele produz uma toxina paralisante que faz os atingidos ficarem paralisados por 3d6 de rodadas, caso falhem em um teste de Fortitude (A CD do teste é baseada em constituição).

Limo Id (ND 6): Talvez a mais estranha variante do limo cinzento são aquelas que desenvolvem uma inteligência rudimentar, incluindo a habilidade de se comunicar telepaticamente com outros limos, ou mesmo a habilidade de golpear seus inimigos com pulsos de poder mental bruto. Limos id são limos cinzentos desenvolvidos com um valor de Inteligência 2 (e ainda ganham pontos de perícia e talentos – tipicamente 4 graduações em Furtividade, Iniciativa Aprimorada e Vitalidade), podem comunicar informações empáticas básicas com outros limos id dentro de um raio de 30 metros, telepaticamente, e podem usar *confusão menor* a vontade como uma habilidade similar à magia (NC igual ao DV do limo id).

Ilustração por Matt Dixon

LINNORM DO GELO

Um monstro parecido com uma cobra com cabeça de dragão e de tamanho extraordinário se levanta, chuvas de neve e gelo tombam de seus flancos sinuosos.

LINNORM DO GELO **ND 17**

XP 102.400

CM dragão Colossal

Inic +10; **Sentidos** faro, visão no escuro 36 m, visão na penumbra, visão da verdade; Percepção +26

DEFENSIVA

CA 32 toque 8, desprevenido 26 (+6 Des, +24 natural, -8 tamanho)

PV 279 (18d12+162); regeneração 10 (ferro frio)

Fort +20, **Ref** +19, **Von** +16

Habilidades Defensivas movimentação livre; **RD** 15/ferro frio; **Imunidade** frio, efeitos de maldição, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono; **RM** 28

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, escalada 12 m, voo 30 m (mediano), nado 12 m

Corpo a Corpo mordida +24 (3d8+14/19–20 mais veneno), 2 garras +24 (2d6+14), cauda +19 (3d6+7 mais atracar)

Espaço 9 m; **Alcance** 9 m

Ataques Especiais sopro, constrição (cauda, 3d6+21), maldição da morte

ESTATÍSTICAS

For 38, **Des** 22, **Con** 29, **Int** 5, **Sab** 20, **Car** 23

BBA +18; **BMC** +40 (+44 para agarrar); **DMC** 56 (não pode ser derrubado)

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida), Encontrão Aprimorado, Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos

Perícias Escalar +43, Natação +22, Percepção +26, Voo +19

Idiomas aklo, dracônico, silvestre

ECOLOGIA

Meio Ambiente colinas e montanhas frias

Organização solitário

Tesouro triplicado

HABILIDADES ESPECIAIS

Maldição da Morte (Sob) Quando uma criatura mata um linnorm do gelo, o assassino é afetado pela maldição do gelo.

Maldição do Gelo: TR Von CD 25; *efeito* a criatura recebe vulnerabilidade a gelo. A CD do teste é baseada em Carisma.

Movimentação Livre (Ext) Um linnorm de gelo está sob constante efeito de *movimentação livre*, como a magia de mesmo nome. Este efeito não pode ser dissipado.

Sopro (Sob): Uma vez a cada 1d4 de rodadas como uma ação padrão, um linnorm do gelo pode expelir uma linha de 36 m de limo viscoso e congelante, causando 18d8 pontos de dano de frio em todas as criaturas atingidas (Reflexos CD 28 reduz à metade). O limo congelante gruda em quem foi atingido e 1 rodada depois ele endurece formando camadas grossas de gelo. As criaturas que receberem dano são congeladas e permanecem imobilizadas a não ser que tentem se libertar com um teste de Força, Arte da Fuga ou manobra de combate CD 25. A cada rodada que uma criatura permanece congelada ela recebe 1d6 pontos de dano de frio. Outra criatura pode livrar um alvo congelado arrancando o gelo (o que leva 1d4 rodadas) ou causando pelo menos 20 pontos de dano de fogo no alvo congelado. Se deixado intocado, o gelo derrete sozinho em 2d4 rodadas. Criaturas com o subtipo fogo não podem ser congeladas por este sopro. Criaturas voadoras que não possuem voo sobrenatural caem se congeladas, e criaturas nadando que são congeladas boiam sobre a superfície da água com um deslocamento de 18 m por rodada. A CD do teste é baseada em Constituição.

Veneno (Sob) Mordida – ferimento; TR Fort CD 28; *frequência* 1/rodada por 10 rodadas; *efeito* 4d6 de dano de frio e 1d6 dreno Con; cura 3 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Visão da Verdade (Ext) Um linnorm do gelo tem *visão da verdade* sempre ativa, assim como a magia de mesmo nome. Este efeito não pode ser dissipado.

O linnorm do gelo vive entre fendas glaciais sobre picos de montanha castigados pelo vento – contos falam de alpinistas que involuntariamente escalaram um flanco de um linnorm de gelo particularmente imenso enrolado ao redor de uma montanha, só para encontrar a morte nas furiosas presas e garras no cume de seu objetivo. Durante os invernos mais violentos, dizem que os linnorm do gelo escorregam até as terras baixas para se alimentar de vilas inteiras.

Um linnorm do gelo mede 27 metros de comprimento e pesa 9 toneladas.

Ilustração de Andrew Hou

Linnorm do Lago

Este enorme dragão aterrorizantemente enorme, similar a uma serpente, possui duas cabeças igualmente assustadoras. Suas mandíbulas gêmeas fervilham ácido e veneno.

LINNORM DO LAGO **ND 20**

XP 307.200

CM dragão (aquático) Colossal

Inic +12; **Sentidos** faro, visão 360°, visão no escuro 36 m, visão na penumbra, visão da verdade; Percepção +40

DEFENSIVA

CA 36 toque 10, desprevenido 28 (+8 Des, +26 natural, -8 tamanho)

PV 385 (22d12+242); regeneração 15 (ferro frio)

Fort +24, **Ref** +23, **Von** +20

Habilidades Defensivas movimentação livre; **RD** 20/ferro frio; **Imunidade** ácido, efeitos de maldição, efeitos de ação mental, flanqueamento, paralisia, veneno, sono; **RM** 31

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 30 m (mediano), nado 24 m

Corpo a Corpo mordida +30 (3d8+16/19–20 mais veneno), 2 garras +30(2d6+16), cauda +25 (3d6+8 mais atracar)

Espaço 9 m; **Alcance** 9 m

Ataques Especiais sopro, constrição (cauda, 3d6+24), maldição da morte

ESTATÍSTICAS

For 42, **Des** 26, **Con** 32, **Int** 7, **Sab** 25, **Car** 27

BBA +22; **BMC** +46 (+50 para agarrar); **DMC** 64 (não pode ser derrubado)

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida), Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Ultrapassar Aprimorado

Perícias Furtividade +17, Natação +49, Percepção +40, Voo +23; **Modificador Racial** +8 Percepção

Idiomas aklo, dracônico, silvestre

QE anfíbio

ECOLOGIA

Meio Ambiente lagos e pântanos frios

Organização solitário

Tesouro triplicado

HABILIDADES ESPECIAIS

Maldição da Morte (Sob) Quando uma criatura mata um linnorm do lago, o assassino é afetado pela maldição da morte.

Maldição da Morte: TR Von CD 29; *efeito* a criatura não pode mais ser afetada por magias de cura e não pode curar dano naturalmente descansando. A CD do teste é baseada em Carisma.

Movimentação Livre (Ext) Um linnorm do lago está sob constante efeito de *movimentação livre*, como a magia de mesmo nome. Este efeito não pode ser dissipado.

Sopro (Sob): Uma vez a cada 1d4 de rodadas como uma ação padrão, um linnorm do lago pode expelir uma linha de 36 metros ou um cone de 18 metros de ácido, causando 22d8 pontos de dano ácido em todas as criaturas atingidas (Reflexos CD 32 reduz à metade). Este ácido cria um gás tóxico quando consome material orgânico – na rodada seguinte à que a criatura recebe dano ácido deste ataque, ela deve fazer um teste de Fortitude CD 32 ou recebe 2d6 pontos de dano na Força causado pelo gás venenoso (este efeito secundário é um efeito de veneno). Como uma ação de rodada completa, ele pode soprar ácido das duas cabeças para criar dois cones adjacentes de 18 metros ou duas linhas separadas de 36 metros. Neste caso, ele não pode usar seu sopro novamente por 2d4 rodadas. A CD do teste é baseada em Constituição.

Veneno (Sob) Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 32; *frequência* 1/rodada por 10 rodadas; *efeito* 6d6 de dano ácido e 1d8 de dreno Con; *cura* 3 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Visão 360° (Ext) As duas cabeças de um linnorm do lago garantem a ele um bônus racial de +8 nos testes de Percepção. Ele não pode ser flanqueado.

Visão da Verdade (Ext) Um linnorm do lago tem *visão da verdade* sempre ativa, como a magia de mesmo nome. Este efeito não pode ser dissipado.

Embora as lendas falem de linnorm ainda mais poderosos, é difícil acreditar nisso depois de testemunhar a devastação que um linnorm do lago de duas cabeças pode causar. Satisfeito em dormir por séculos no fundo dos lagos das montanhas negras, os linnorm do lago são verdadeiros horrores que até mesmo os mais poderosos heróis temem.

Um linnorm do lago mede 36 metros de comprimento e pesa 12 toneladas.

Ilustração de Andrew Hou

LINNORM DO PENHASCO

Este imenso dragão sem asas eleva-se em seu corpo sinuoso. Sua cauda tripla e suas garras poderosas balançam no ar.

LINNORM DO PENHASCO ND 14

XP 38.400

CM dragão Imenso

Inic +8; **Sentidos** faro, visão no escuro 36 m, visão na penumbra, visão da verdade; Percepção +22

DEFENSIVA

CA 29, toque 10, desprevenido 25 (+5 Des, +19 natural, -4 tamanho)

PV 202 (15d12+105); regeneração 10 (ferro frio)

Fort +16, **Ref** +15, **Von** +13

Habilidades **Defensivas** movimentação livre; **RD** 15/ferro frio; **Imunidade** efeitos de maldição, fogo, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono; **RM** 25

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 30 m (mediano), nado 18 m

Corpo a Corpo mordida +23 (2d8+12/19–20 mais veneno), 2 garras +23 (1d8+12), cauda +18 (2d6+6 mais atracar)

Espaço 6 m; **Alcance** 6 m

Ataques Especiais sopro, constrição (cauda, 2d6+18), maldição da morte

ESTATÍSTICAS

For 34, **Des** 18, **Con** 25, **Int** 5, **Sab** 18, **Car** 21

BBA +15; **BMC** +31 (+35 para agarrar); **DMC** 45 (não pode ser derrubado)

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida), Encontrão Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Trespassar

Perícias Natação +38, Percepção +26, Voo +16,

Idiomas aklo, dracônico, silvestre

ECOLOGIA

Meio Ambiente colinas frias

Organização solitário

Tesouro triplicado

HABILIDADES ESPECIAIS

Maldição da Morte (Sob) Quando uma criatura mata um linnorm do penhasco, o assassino é afetado pela maldição do fogo.

Maldição do Fogo: TR Von CD 22; *efeito* a criatura recebe vulnerabilidade a fogo. A CD do teste é baseada em Carisma.

Movimentação Livre (Ext) Um linnorm do penhasco está sob constante efeito de *movimentação livre*, como a magia de mesmo nome. Este efeito não pode ser dissipado.

Sopro (Sob): Uma vez a cada 1d4 de rodadas como uma ação padrão, um linnorm do penhasco pode expelir uma linha de 36 m de magma, causando 15d8 pontos de dano de fogo em todas as criaturas atingidas (Reflexos CD 24 reduz à metade). Esta linha de magma permanece quente por 1 rodada depois que o linnorm a expele. As criaturas que receberem dano na primeira rodada, recebem 6d6 de dano na segunda rodada (Reflexos CD 24 evita), assim como qualquer criatura que andar sobre a linha de magma. Se o magma é expelido enquanto o linnorm está voando, o magma chove na direção inferior durante a segunda rodada como uma camada de fogo a não mais que 18 metros de altura e causa 6d6 de dano (Reflexos CD 24 evita) em qualquer criatura que passar por ela. Na terceira rodada, a linha de magma esfria e se torna uma fina camada de pedra frágil que rapidamente vira pó e areia em apenas algumas horas; o magma que é transformado em uma camada de fogo é consumido inteiramente durante a segunda rodada, deixando para trás somente uma mancha de fumaça no ar que rapidamente dispersa. A CD do teste é baseada em Constituição.

Veneno (Sob) Mordida – ferimento; TR Fort CD 24; *frequência* 1/rodada por 10 rodadas; *efeito* 2d6 de dano de fogo e 1d4 dreno Cons; *cura* 2 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em constituição.

Visão da Verdade (Ext) Um linnorm do penhasco tem *visão da verdade* sempre ativa, assim como a magia de mesmo nome.

Como todos os linnorm, o letal linnorm do penhasco é um poderoso dragão primordial, um habitante das regiões selvagens do norte longínquo onde a maioria das civilizações não ousa pisar. O linnorm do penhasco está entre os mais fracos de sua espécie, ainda assim é um predador devastador por direito. Privilegiados, se não pelos deuses, por alguma inteligência primordial do mundo misterioso das fadas, os linnorm rogam uma poderosa maldição sobre qualquer um que consegue matá-lo. Um linnorm do penhasco mede 18 metros de comprimento e pesa 6 toneladas.

Ilustração de Andrew Hou

LOBO

Este canino poderoso observa sua presa com olhos amarelos perfurantes, lançando sua língua através de seus dentes brancos e afiados.

LOBO **ND 1**

XP 400

N animal Médio

Inic +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 14, toque 12, desprevenido 12 (+2 Des, +2 natural)

PV 13 (2d8+4)

Fort +5, **Ref** +5, **Von** +1;

OFENSIVA

Deslocamento 15 m

Corpo a Corpo mordida +2 (1d6+1 mais derrubar)

ESTATISTICAS

For 13, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

BBA +1; **BMC** +2; **DMC** 14 (18 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção)

Perícias Furtividade +6, Percepção +8, Sobrevivência +1 (+5 farejando); **Modificador Racial** +4 Sobrevivência quando farejando

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas frias ou temperadas

Organização solitário, par ou alcateia (3-12)

Tesouro nenhum

Vagando sozinho ou em grupos, lobos ficam no topo da cadeia alimentar. Ferozmente territoriais e excepcionalmente abrangentes em sua caçada, alcateias de lobos cobrem vastas áreas. As patas largas dos lobos tem pequenas membranas entre os dedos que o auxiliam a se mover sobre a neve, seus pelos são grossos e à prova d'água, com tonalidades que abrangem do cinza ao marrom e até mesmo negro em algumas espécies. Suas patas possuem glândulas odoríferas que marcam o solo enquanto viajam, auxiliando no posicionamento e na transmissão de seu paradeiro para seus companheiros de alcateia. Geralmente, um lobo mede 1 metro de altura até o ombro e pesa entre 22 e 75 quilos, sendo as fêmeas levemente menores.

Ilustração por Michael Jaecks

LOBO ATROZ

Este imenso lobo negro tem o tamanho de um cavalo e seus dentes tão grandes e afiadas quanto facas.

LOBO ATROZ **ND 3**

XP 800

N animal Grande

Inic +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +10

DEFENSIVA

CA 14, toque 11, desprevenido 12 (+2 Des, +3 natural, -1 tamanho)

PV 37 (5d8+15)

Fort +7, **Ref** +6, **Von** +2;

OFENSIVA

Deslocamento 15 m

Corpo a **Corpo** mordida +7 (1d8+6 mais derrubar)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

ESTATISTICAS

For 19, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10

BBA +3; **BMC** +8; **DMC** 20 (24 contra derrubar)

Talentos Corrida, Foco em Arma (mordida), Foco em Perícia (Percepção)

Perícias Furtividade +3, Percepção +10, Sobrevivência +1 (+5 farejando); **Modificador Racial** +4 Sobrevivência quando farejando

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas frias ou temperadas

Organização solitário, par ou alcateia (3-8)

Tesouro nenhum

Uma versão enorme de um lobo comum, lobos atrozes representam o lobo em sua forma mais primitiva. Essas criaturas seguem as mesmas condutas básicas de lobos comuns, mas são muito mais agressivos. Lobos atrozes geralmente servem aos gigantes como companheiros de caça e perversos animais de guarda. Alguns humanoides ferozes e habitantes da floresta utilizam lobos atrozes treinados como montaria. Com a pelagem mais escura que um lobo normal, lobos atrozes tendem a ter os pelos negros ou com manchas escuras cinzentas. Um lobo atroz adulto mede cerca de 2,8 metros e pesa 400 quilos.

LOUVA-A-DEUS GIGANTE

Este inseto gigante caminha em suas quatro patas traseiras. Sua cabeça é triangular e suas patas dianteiras tem pontas e garras afiadas.

LOUVA-A-DEUS GIGANTE ND 3

XP 800

N inseto Grande

Inic +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +6

DEFENSIVA

CA 15, toque 10, desprevenido 14 (+1 Des, +5 natural, -1 tamanho)

PV 30 (4d8+12)

Fort +7, **Ref** +2, **Von** +3;

Imunidade efeitos de ação mental

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escalada 9 m, voo 12 m (ruim)

Corpo a Corpo 2 garras +5 (1d6+3 mais atracar)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais estocada, mandíbulas, ataque súbito

ESTATÍSTICAS

For 16, **Des** 13, **Con** 16, **Int** –, **Sab** 14, **Car** 11

BBA +3; **BMC** +7 (+11 agarrar); **DMC** 18 (22 contra derrubar)

Perícias Escalar +11, Furtividade +1 (+13 em florestas), Percepção +6, Voo -5; **Modificadores Racial** +4 Percepção, +4 Furtividade (+12 em florestas)

ECOLOGIA

Meio ambiente florestas temperadas

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Ataque Súbito (Ext) Um louva-a-deus gigante é um adepto particular de mover-se rapidamente quando seus oponentes estão surpresos. Durante uma rodada surpresa, um louva-a-deus gigante pode agir como se tivesse uma rodada de ação completa, ao invés de ter apenas uma ação padrão.

Estocada (Ext) Os membros de um louva-a-deus gigante são capazes de alcançar muito além do tamanho da criatura. Como uma ação de rodada completa, ele pode realizar um único ataque com suas garras com o alcance dobrado. Quando um louva-a-deus gigante ataca desta forma, ganha um bônus de +4 em suas jogadas. Um louva-a-deus gigante não pode realizar ataques de oportunidade dessa maneira.

Mandíbulas (Ext) Um louva-a-deus gigante que agarra um oponente pode realizar um ataque de mordida contra esse oponente como um ataque secundário. A mordida do louva-a-deus é um ataque +0 que causa 1d6+1 pontos de dano, caso acerte.

Conhecido pelo jeito que seus mortíferos membros frontais ficam encolhidos abaixo de sua cabeça enquanto espera por sua comida, o louva-a-deus gigante é uma criatura muito temida nas estradas que passam por florestas densas. O louva-a-deus gigante, um mestre em se esconder em vegetações densas, é anormalmente paciente enquanto espera, atacando com velocidade espantosa suas presas que vagueiam distraídas.

Em muitas sociedades selvagens, o louva-a-deus gigante é temido – em regiões onde esses parasitas são comuns, eles são conhecidos como mensageiros da morte enviados ao mundo pelos deuses furiosos. Sua velocidade espantosa, aparência alienígena e a quase-invisibilidade nas florestas geram diversas lendas – que os louva-a-deuses gigantes se tornam invisíveis, que eles farejam o medo, e que as almas daqueles que eles comem são digeridas e incapazes de seguir para a próxima vida.

Enquanto o louva-a-deus gigante nada mais é do que um inseto eficiente e mortal, inúmeras lendas e sussurros a respeito de seus supostos poderes e inteligência alienígena tem inspirado diversos conjuradores a trabalharem tais características em seus constructos de modo a fazê-los mais terríveis. Existem até mesmo histórias de sociedades de assassinos que veneram um imenso louva-a-deus como divindade e aqueles que dominam o estilo do louva-a-deus das emboscadas assassinas, lutam com dois sabres dentados.

O louva-a-deus aqui apresentado mede 2,5 metros de altura e 4,5 de comprimento e pesa 325 quilos. Louva-a-deuses maiores existem nas profundezas das florestas mais escuras do mundo, onde eles podem caçar presas mais impressionantes como gigantes ou dragões. Conhecidos por vários nomes, como louva-a-deus comedor de dragão, louva-a-deus dobrador de árvores ou simplesmente louva-a-deus mortal, essas criaturas imensas medem em cerca de 18 metros de altura e tem o terrível hábito de destruir cidades e vilarejos inteiros para satisfazer seu ávido apetite. Um louva-a-deus mortal é um louva-a-deus gigante evoluído para o tamanho Colossal, 16 Dados de Vida e ND 14.

Ilustração por Francis Tsai

Lula

Esta lula vermelha esguia lança-se através da água com espontaneidade. Seus dois olhos largos encaram acima dos tentáculos da criatura.

LULA **ND 1**

XP 400

N animal Médio (aquático)

Inic +6; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +7

DEFENSIVA

CA 13, toque 12, desprevenido 11 (+2 Des, +1 natural)

PV 13 (3d8)

Fort +3, **Ref** +7, **Von** +2

Habilidades Defensivas nuvem de tinta (raio de 1,5m)

OFENSIVA

Deslocamento nado 18 m, propulsão 72 m

Corpo a Corpo mordida +4 (1d3+2), tentáculos +2 (1d4+1 mais atracar)

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 15, **Con** 11, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 2

BBA +2; **BMC** +4 (+8 agarrar); **DMC** 16

Talentos Ataques Múltiplos[B], Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos

Perícias Natação +10, Percepção +7

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer oceano

Organização solitário, par ou cardume (3-12)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Nuvem de Tinta (Ext) Uma lula pode emitir uma nuvem de tinta num raio de 1,5m uma vez por minuto como uma ação livre enquanto estiver debaixo d'água. A tinta permanece por 1 minuto.

Propulsão (Ext) Uma lula pode se propulsionar em uma linha reta como uma ação de rodada completa. A propulsão não provoca ataques de oportunidade.

Lulas são predadoras agressivas que temem pouco e estão mais do que dispostas a atacar presas maiores do que elas.

Lula como Companheiro

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **CA** +1 natural; **Deslocamento** nado 18 m, propulsão 72 m; **Ataques** tentáculos (1d4 mais atracar), mordida (1d3); **Atributos** For 14, Des 15, Con 11, Int 2, Sab 12, Car 2; **QE** visão na penumbra, nuvem de tinta.

Progressão de 4° Nível: Atributos For +2, Con +2.

Lula Gigante

Imensa em tamanho, os tentáculos desta lula contorcem e se estendem com uma velocidade nauseante. Os olhos desta fera são tão grandes quanto escudos.

LULA GIGANTE **ND 9**

XP 6.400

N animal Enorme (aquático)

Inic +7; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +22

DEFENSIVA

CA 20, toque 11, desprevenido 17 (+3 Des, +9 natural, -2 tamanho)

PV 102 (12d8+48)

Fort +14, **Ref** +13, **Von** +5

Habilidades Defensivas nuvem de tinta (raio de 6 m)

OFENSIVA

Deslocamento nado 18 m; propulsão 78 m

Corpo a Corpo mordida +14 (2d6+7), 2 braços +14 (1d6+7), tentáculos +12 (4d6+3/19-20 mais atracar)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m (9 m com braços e tentáculos)

Ataques Especiais constrição (4d6+10)

ESTATÍSTICAS

For 25, **Des** 17, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 2

BBA +9; **BMC** +18 (+22 agarrar); **DMC** 31

Talentos Ataques Múltiplos[B], Crítico Aprimorado (tentáculo), Foco em Perícia (Percepção), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos

Perícias Natação +15, Percepção +22

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer oceano

Organização solitário

Tesouro nenhum

A lula gigante é uma fera lendária capaz de se alimentar de humanos com facilidade. A fome costuma trazer esses habitantes do fundo do mar para caçar na superfície onde qualquer coisa que encontram são presas em potencial. Uma lula gigante tem 13,5 metros de comprimento e pesa cerca de 750 kg.

MANTÍCORA

Esta criatura tem um rosto vagamente humanoide, um corpo de leão e asas de dragão. Sua cauda termina com longos e afiados espinhos.

MANTÍCORA **ND 5**

XP 1.600

OM animal mágico Grande

Inic +2; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +9

DEFENSIVA

CA 17, toque 11, desprevenido 15 (+2 Des, +6 natural, -1 tamanho)

PV 57 (6d10+24)

Fort +9, **Ref** +7, **Von** +3

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 15 m (desajeitado)

Corpo a Corpo mordida +10 (1d8+5), 2 garras +10 (2d4+5)

À Distânica 4 espinhos +8 (1d6+5)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

ESTATÍSTICAS

For 20, **Des** 15, **Con** 18, **Int** 7, **Sab** 12, **Car** 9

BBA +6; **BMC** +12; **DMC** 24 (28 contra derrubar)

Talentos Foco em Arma (espinhos), Investida Aérea, Planar

Perícias Percepção +9, Sobrevivência +4 (+8 rastreando), Voo -3; **Modificador Racial** +4 Percepção, +4 Sobrevivência para rastrear

Idiomas comum

ECOLOGIA

Meio ambiente colinas e pântanos quentes

Organização solitário, par, ou alcatéia (3-6)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Espinhos (Ext) Com um movimento de sua cauda, uma mantícora pode arremessar uma saraivada de quatro espinhos como uma ação padrão (faça uma jogada de ataque para cada espinho). Esse ataque tem um alcance de 54 metros sem incremento de distância. Todos os alvos devem estar a no máximo 9 metros uns dos outros. A criatura pode lançar apenas 24 espinhos dentro do período de 24 horas.

Mantícoras são predadores ferozes que patrulham uma vasta área em busca de carne fresca. Uma mantícora típica mede 3 metros de comprimento e pesa cerca de 500 metros. Algumas tem rostos mais humanos, geralmente com barba. Machos e fêmeas se parecem bastante.

Mantícoras comem qualquer carne, até mesmo carniça, embora sua preferência seja por carne humana e eles raramente abrem mão dessa iguaria. Eles são espertos e sociáveis o suficiente para barganhar com ou amedrontar humanoides malignos que buscam alianças ou oferecem tributos, e criaturas mais poderosas podem contratá-las ou suborná-las para guardar ou patrulhar lugares ou uma área. Eles gostam de seus lares em lugares altos, como topo de colinas ou cavernas em penhascos.

Embora as mantícoras sejam uma criação mágica, eles há tempos se estabeleceram como espécie natural. Curiosamente, mantícoras são estranhamente férteis e podem cruzar com diversas outras criaturas similares, incluindo leões, leões atrozes, lâmias, esfinges e até mesmo quimeras. A progênie de uma mantícora e seu parceiro incomum é descrito na tabela abaixo.

Parceiro da Mantícora	Prole
Leão	Mantícora comum
Leão atroz	Mantícora avançada
Lamia	Lamia com cauda espinhosa e ataque especial de espinhos
Esfinge	Esfinge com cauda espinhosa e ataque especial de espinhos
Quimera	Quimera com cauda espinhosa e ataque especial de espinhos

Ilustração por Matt Dixon

MANTO NEGRO

Conforme esta criatura cai do teto da caverna, ela se abre como um polvo hediondo, seus tentáculos finos e forrados de ganchos são conectados por uma rede carnuda.

MANTO NEGRO **ND 1**

XP 400

N animal mágico Pequeno

Inic +6; **Sentidos** percepção às cegas 27m, visão no escuro 18m, visão na penumbra; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 15, toque 13, desprevenido 13 (+2 Des, +2 natural, +1 tamanho)

PV 15 (2d10+4)

Fort +5, **Ref** +5, **Von** +0

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, voo 9 m (ruim)

Corpo a Corpo pancada +3 (1d4+4 mais atracar)

Ataques Especiais constrição (1d4+4), atracar (qualquer tamanho)

Habilidades Similares à Magia (NC 5º)

1/dia – *escuridão*

ESTATÍSTICAS

For 11, **Des** 15, **Con** 14, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 10

BBA +2; **BMC** +1 (+5 agarrar); **DMC** 13 (não pode ser derrubado)

Talentos Iniciativa Aprimorada

Perícias Furtividade +10, Percepção +4, Voo +5; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade, +4 Percepção

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, par ou bando (3–12)

Tesouro nenhum

A envergadura dos tentáculos de um manto negro mede pouco menos de 1,5 metros – quando anexado ao teto de uma caverna e disfarçado como uma estalactite, sua extensão é de 60 a 90 cm. Um manto negro típico pesa 20 quilos. Os corpos e cabeças da criatura geralmente são cor de basalto ou granito escuro, mas seus tentáculos espalmados podem mudar de cor para se igualar aos arredores.

O manto negro não é particularmente um bom escalador, mas ele pode se agarrar em um teto de uma caverna como um morcego, pendurando-se pelos ganchos de seus tentáculos, de modo que o seu corpo pendente parece quase indistinguível de uma estalactite. Camuflado nesta posição, o manto negro aguarda a presa passar por baixo, até que ele cai e avança rapidamente para atacar sua vítima, batendo seu corpo contra o inimigo e tentando enrolar seus tentáculos espalmados ao redor do alvo. Se o manto negro perde uma presa, ele voa de volta para cima e cai novamente até que a presa seja derrotada ou o manto negro esteja gravemente ferido (neste caso a criatura volta para teto e se esconde, esperando que a presa vá embora). A habilidade inata do manto negro em cobrir toda a área ao seu redor com escuridão mágica lhe dá uma vantagem adicional contra inimigos que necessitam de luz para enxergar.

Mantos negros preferem viver em cavernas e passagens que estão próximos da superfície, uma vez que tendem a possuir mais tráfego para que se alimentem. No entanto, eles não se limitam a essas cavernas escuras, e podem às vezes ser encontrados vivendo em ruínas ou até mesmo em esgotos de cidades movimentadas. Qualquer lugar onde o alimento seja farto e haja um teto para se agarrar é uma possível toca para o manto negro.

O ciclo de vida de um manto negro é rápido – jovens atingem a maturidade em questão de meses, e a maioria morre de velhice depois de poucos anos. Como resultado, gerações de mantos negros rapidamente se acumulam, e com o passar dos anos, a evolução dessas criaturas é similarmente rápida. Dessa maneira, o ecossistema de uma caverna pode ter um efeito significante na aparência, nas habilidades e nas táticas de um grupo de mantos negros. Cavernas aquáticas podem desenvolver mantos negros que podem nadar, enquanto que as que são cercadas de atividade vulcânica podem gerar mantos negros com resistência ao fogo. Outras variantes de mantos negros podem desenvolver carapaças mais pedregosas, e ao invés de mergulhar para atingir suas presas, ele pode simplesmente cair e perfurá-la como uma estalactite. Há rumores de que as mais profundas e escuras cavernas hospedam mantos negros de tamanhos incríveis, capazes de sufocar múltiplos inimigos de tamanho humano de uma vez só, com suas dobras de couro.

Ilustração de Michael Jaecks

MANTOR

Esta criatura, similar a uma arraia, abre sua boca cheia de dentes e encara com olhos vermelhos intensos. Por trás dela, chicoteia uma ameaçadora cauda de osso segmentado.

MANTOR **ND 5**

XP 1.600

CN aberração Grande

Inic +7; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 19, toque 12, desprevenido 16 (+3 Des, +7 natural, -1 tamanho)

PV 51 (6d8+24)

Fort +6, **Ref** +5, **Von** +7

Habilidades Defensivas deslocar sombra

OFENSIVA

Deslocamento 3 m, voo 12 m (mediano)

Corpo a Corpo mordida +8 (1d6+5), cauda +3 (1d8+2)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m (1,5m com mordida)

Ataques Especiais engolfar, gemido

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 16, **Con** 19, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 14

BBA +4; **BMC** +10; **DMC** 23 (não pode ser derrubado)

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate

Perícias Conhecimento (Religião) +11, Disfarce +8 (+16 como manto), Furtividade +8, Percepção +14, Sentir Motivação +8, Voo +10; **Modificadores Raciais** +8 Disfarce para aparentar ser um manto, coberta, Arraia ou objetos ou criaturas de formato similar

Idiomas Subterrâneo

OFENSIVA

Meio Ambiente subterrâneo

Organização solitário, par, turba (3-6) ou revoada (7-12)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Deslocar Sombra (Sob) Quando na penumbra, um mantor pode manipular as sombras como uma ação livre para criar um desses três efeitos: *nublar* (dura 1d4 rodadas, apenas em si mesmo), *reflexos* (NC 6º), ou *imagem silenciosa* (CD 15, NC 6º, CD do teste baseada em *Carisma*).

Engolfar (Ext) Um mantor pode tentar envolver uma criatura Média ou menor em seu corpo como uma ação padrão. A tentativa de agarrar do mantor não provoca ataque de oportunidade. Se for bem-sucedido no teste de agarrar, ele estabelece o agarrar e morde a vítima engolfada com +4 de bônus nas jogadas de ataque. Ele ainda pode usar sua cauda-chicote para atacar outros alvos. Ataques que atinjam um mantor engolfado causam metade do dano no monstro e metade na vítima presa.

Gemido (Ext) Um mantor pode emitir um gemido infra-sônico como uma ação padrão, com um dos quatro efeitos:

Medo Todas as criaturas num raio de 9 metros devem fazer um teste (Vontade anula) ou ficarão em pânico por 2 rodadas.

Náusea Todas as criaturas num cone de 9 metros devem fazer um teste (Fortitude anula) ou cairão ao chão e ficarão nauseadas por 1d4+1 rodadas.

Estupor Um única criatura a 9 metros de distância é afetada por *imobilizar monstro* por 5 rodadas (Vontade anula).

Enervar Qualquer um dentro de um raio de 18 metros recebe automaticamente -2 de penalidade nas jogadas de ataque e dano. Aqueles que permanecerem na área por mais de 6 rodadas consecutivas devem fazer um teste de resistência (Vontade anula) ou entrarão em transe, permanecendo indefeso até o fim do Gemido. Mantores são imunes a esses ataques sônicos de efeitos mentais. Uma criatura bem-sucedida no teste de resistência contra o Gemido de Medo, Náusea ou Enervar não pode ser afetado pelo mesmo efeito daquele mantor durante 24 horas. Todos os testes contra o Gemido do mantor têm CD 15. A CD do teste é baseada em Carisma.

Assemelhando-se a terríveis arraias voadoras, mantores são criaturas misteriosas e paranóicas. Um espécime típico tem uma envergadura de 2,5 metros e pesa 50 quilos.

Os motivos de um mantor são ocultos e confusos, eles desconfiam até mesmo de seus iguais. Sua forma estranha lhes permite disfarçar-se como uma variedade de capas, tapeçarias e outros objetos mundanos, e existem contos de mantores aliados a outras criaturas, voando em suas costas, auxiliando na proteção de seus aliados por seus próprios motivos inexplicáveis. Alguns raros são clérigos de deuses anciões que conduzem cultos de mantores e skums para realizar todos os tipos de ritos hediondos e trabalhar em direção a objetivos bem sinistros.

Ilustração de Kevin Yan

Medusa

Esta bela e atraente mulher tem estranhos olhos brilhantes e a cabeça cheia de serpentes sibilantes no lugar de seu cabelo.

MEDUSA ND 7

XP 3.200

OM humanoide monstruoso Médio

Inic +6; **Sentidos** visão 360°, visão no escuro 18 m; Percepção +16

DEFENSIVA

CA 15, toque 12, desprevenido 13 (+2 Des, +3 natural)

PV 76 (8d10+32)

Fort +6, **Ref** +8, **Von** +7;

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a **Corpo** adaga +10/+5 (1d4/19-20), mordida de cobra +5 (1d4 mais veneno)

À Distância arco longo o.p. +11/+6 (1d8/x3)

Ataques Especiais olhar petrificante

ESTATÍSTICAS

For 10, **Des** 15, **Con** 18, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 15

BBA +8; **BMC** +8; **DMC** 20

Talentos Acuidade com Armas, Iniciativa Aprimorada, Tiro à Queima-Roupa, Tiro Preciso

Perícias Blefar +10, Disfarce +10, Furtividade +13, Intimidação +13, Percepção +16; **Modificadores Racial** +4 Percepção

Idiomas comum

ECOLOGIA

Meio ambiente pântanos temperados e subterrâneo

Organização solitário

Tesouro dobrado (adaga, arco longo obra-prima com 20 flechas, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Olhar Petrificante (Sob) Tornar em pedra permanentemente, 9 metros, Fortitude CD 16 anula. A CD do teste é baseada em Carisma.

Veneno (Ext) Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 18; *frequência* 1/rodada a cada 6 rodadas; *efeito* 1d3 For; *cura* 2 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Visão 360° (Ext) O cabelo de serpente da medusa permite que ela veja em todas as direções. Medusas ganham +4 de bônus racial em testes de Percepção e não podem ser flanqueadas.

Medusas são criaturas similares a humanas, mas com serpentes no lugar de cabelos. A mais de 9 metros de distância, um medusa pode facilmente parecer uma bela mulher se usar algo que esconda suas serpentes – se utilizar roupas que cubram seus cabelos e rosto, ela pode ser confundida com uma humana mesmo em distâncias menores. Medusas fazem uso de mentiras e disfarces que cubram seus rostos para se aproximar de seus oponentes e usar seu olhar petrificante, embora elas apreciem brincar com suas presas, disparando flechas incandescentes à distância para conduzir inimigos a armadilhas. Algumas apreciam criar decorações feitas com suas vítimas, usando os restos petrificados como realce para seus covis pantanosos, mas a maioria das medusas se preocupa em esconder as evidências de seu último conflito para que novos oponentes não avancem cientes de sua presença.

Acostumadas a se esconderem, medusas nas cidades são geralmente ladinas, enquanto as de regiões selvagens se passam por patrulheiras ou rastreadores. As mais notórias e lendárias medusas, são aquelas que pegam níveis de bardo ou clérigo. Carismáticas e inteligentes, medusas urbanas geralmente se envolvem com guildas de ladrões ou outros aspectos do submundo criminoso. Medusas formam alianças com criaturas cegas ou mortos-vivos inteligentes, ambos imunes a seu olhar petrificante. Medusas conjuradoras servem às vezes como profetas ou oráculos, geralmente habitando regiões remotas de poder lendário ou história infame. Tais oráculos medusas têm um grande prazer em suas funções, e se aduladas com os presentes apropriados e lisonja, os segredos que elas oferecem podem ser de grande auxílio. Obviamente, os covis de tais poderosas criaturas são declaradamente decorados com estátuas daqueles que as tenham ofendido, assim aqueles que buscam conhecimento são avisados para prosseguir cautelosamente durante tais encontros.

Todas as medusas conhecidas são fêmeas. Raramente, uma medusa decide manter um homem humanoide como companheiro, geralmente com o auxílio de elixires do amor ou magias similares e sempre tomando cuidado para não petrificar seu companheiro – pelo menos até se cansar de sua companhia.

Ilustração por Alex Shim

MEIO-ABISSAL

Esta figura maligna, com asas de morcego, garras, cabeça de touro repleta de presas e patas fendidas, ruge desafiadoramente

MINOTAURO MEIO-ABISSAL ND 6

XP 2.400

CM extraplanar (nativo) Grande

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 17, toque 11, desprevenido 15 (+2 Des, +6 natural, -1 tamanho)

PV 57 (6d10+24)

Fort +8, **Ref** +7, **Von** +6

Habilidades Defensivas Astúcia Natural*; **RD** 5/magia;

Imunidade veneno; **Resistência** ácido 10, frio 10, eletricidade 10, fogo 10; **RM** 17

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 18 m (mediano)

Corpo a Corpo machado grande +11/+6 (3d6+9/x3), mordida +6 (1d8+3), lacerar +6 (1d6+3)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais punir o bem 1/dia, investida poderosa (lacerar +13, 2d6+9)

Habilidades Similares à Magia (NC 6º)

3/dia – *escuridão;*

1/dia – *mácula profana* (CD 14), *profanar*

ESTATÍSTICAS

For 23, **Des** 14, **Con** 19, **Int** 9, **Sab** 12, **Car** 10

BBA +6; **BMC** +13; **DMC** 25

Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Grande Fortitude

Perícias Conhec. (religião) +5, Furtividade +7, Intimidação +9, Percep. +14, Sobrevivência +14, Voo +0; Modificadores Raciais +4 Percepção, +4 Sobrevivência

Idiomas Gigante

ECOLOGIA

Meio Ambiente ruínas temperadas ou subterrâneo

Organização solitário, par ou gangue (3–4)

Tesouro padrão (machado grande e outros tesouros)

* Habilidade de minotauro, ver página 215 para maiores detalhes.

Os meio-abissais são criaturas altamente corrompidas por forças demoníacas, infernais ou de outro tipo maligno.

Criando um Meio-Abissal

Meio-abissal é um modelo herdado ou adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura viva e corpórea com um valor de Inteligência de 4 ou mais. Um meio-abissal usa todas as estatísticas da criatura base e as habilidades especiais, exceto o que estiver descrito diferente.

ND: 4 DV ou menos, como o da criatura base + 1; 5 a 10 DV, como o da criatura base +2; 11 ou mais DV, como o da criatura base + 3.

Tendência: Qualquer maligna.

Tipo: O tipo da criatura muda para extraplanar (nativo). DV, BBA e TR não são recalculados.

Classe de Armadura: A armadura natural aumenta em +1.

Defesas/Qualidades: Ele ganha visão no escuro 18 m; imunidade a veneno; resistência a ácido, frio, eletricidade e fogo 10; RD 5/magia (se o DV for 11 ou menos) ou 10/magia (se o DV for 12 ou mais); e RM igual ao ND da criatura + 11 (máximo de 35).

Deslocamento: A menos que a criatura voe melhor, o meio-abissal voa duas vezes o deslocamento por terra da criatura base (bom).

Corpo a Corpo: Um meio-abissal ganha dois ataques de garra e um ataque mordida. O dano depende do seu tamanho (ver página 299).

Ataques Especiais: Um meio-abissal ganha o seguinte.

Punir o Bem (Sob): Uma vez por dia, ele pode somar dano extra igual ao seus DV (máximo de +20) a um ataque a um inimigo bondoso. A punição continua até o alvo estar morto ou o meio-abissal descansar.

Habilidades Similares à Magia: Um meio-abissal com um valor de Int ou Sab de 8 ou superior tem um número cumulativo de habilidades similares à magia ajustado pelos seus DV. A não ser que seja observado o contrário, cada habilidade pode ser usada uma vez por dia. O nível de conjurador é igual ao DV da criatura (ou ao nível de conjurador das habilidades similares à magia da criatura base, o que for maior).

DV	Habilidades	DV	Habilidades
1–2	*Escuridão* 3/dia	11–12	*Blasfêmia*
3–4	*Profanar*	13–14	*Aura profana* 3/dia, *conspurcar*
5–6	*Mácula Profana*	15–16	*Ressecamento Horrível*
7–8	*Veneno* 3/dia	17–18	*Convoc. criaturas IX* (apenas abissais)
9–10	*Contágio*	19–20	*Destruição*

Atributos: Um meio-abissal ganha um bônus de +4 em três valores de atributo que escolher e um bônus de +2 em outros três.

Perícias: Um meio-abissal com DV raciais tem pontos de perícia por DV igual a 6 + mais seu modificador de Inteligência. Perícias de classe raciais não são modificadas e graduações de perícias por nível de classe não são afetadas.

Ilustração de Kieran Yanner

Meio-Celestial

Um unicórnio alado sobe aos céus com asas de marfim, um modelo de graça e beleza.

UNICÓRNIO MEIO-CELESTIAL ND 4

XP 1.200

CB extraplanar (nativo) Grande

Inic +4; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +14

Aura *círculo mágico contra o mal**

DEFENSIVA

CA 17, toque 13, desprevenido 13 (+4 Des, +4 natural; -1 tamanho; +2 deflexão contra mal)

PV 42 (4d10+20)

Fort +9, **Ref** +8, **Von** +8; +4 contra veneno

RD 5/magia; **Imunidade** encantar, compulsão, doença, veneno; **Resistência** ácido 10, frio 10, eletricidade 10; **RM** 15

OFENSIVA

Deslocamento 18 m; voo 36 m (bom)

Corpo a Corpo lacerar +10 (1d8+6), 2 cascos +7 (1d3+3)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais punir o mal 1/dia (+7 ataque, +4 dano), investida poderosa (lacerar 2d8+12)

Habilidades Similares à Magia (NC 9°)

À Vontade – *detector o mal, luz*

3/ dia – *curar ferimentos leves, proteção contra o mal*

1/dia – *auxílio, benção, curar ferimentos moderados, neutralizar veneno, teleporte maior* (dentro do seu território*)

ESTATÍSTICAS

For 22, **Des** 19, **Con** 20, **Int** 13, **Sab** 25, **Car** 26

BBA +4; **BMC** +11; **DMC** 25 (29 contra derrubar)

Talentos Ataques Múltiplos, Foco em Arma (chifre)

Perícias Acrobacia +11, Conhecimento (planos) +5, Furtividade +11, Percepção +14, Sentir Motivação +14, Sobrevivência +14 (+17 florestas), Voo +13; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade, +3 Sobrevivência em florestas

Idiomas comum e silvestre

QE ataque mágico*, empatia selvagem +18*

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas temperadas

Organização solitário, casal ou bênção (3–6)

Tesouro nenhum

*Habilidade de de unicórnio, ver página 273 para mais detalhes.

A maioria dos meio-celestiais nasceu de um mortal que amou um extraplanar bondoso, mas magia sagrada muito poderosa também pode criar um.

Ilustração de Kieran Yanner

Criando um Meio-Celestial

Meio-Celestial é um modelo herdado ou adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura viva e corpórea com um valor de Inteligência de 4 ou mais. Uma criatura meio-celestial mantém as estatísticas básicas de criatura e as habilidades especiais, exceto o que estiver descrito diferente.

ND: 5 DV ou menos, como o da criatura base + 1; 6 – 10 DV, como o da criatura base +2; 11 DV ou mais, como o da criatura base + 3.

Tendência: Qualquer bondosa.

Tipo: O tipo da criatura muda para extraplanar (nativo). DV, BBA e TR não são recalculados.

Classe de Armadura: A armadura natural aumenta em +1.

Defesas/Qualidades: Ele ganha visão no escuro 18 m; imunidade a doenças; +4 de bônus racial em testes contra veneno; resistência a ácido, frio e eletricidade 10; RD 5/magia (se o DV for 11 ou menos) ou 10/magia (se o DV for 12 ou mais); e RM igual a ND + 11 (máximo de 35).

Deslocamento: A menos que a criatura voe melhor, o meio-celestial voa duas vezes o deslocamento por terra base da criatura (manobrabilidade boa).

Habilidades Especiais: Um meio-celestial ganha o seguinte.

Punir o Mal (Sob): Uma vez por dia,ele pode somar dano extra igual ao seus DV (máximo de +20) a um ataque a um inimigo maligno. A punição continua até o alvo estar morto ou o meio-celestial descansar.

Habilidades Similares à Magia: Um meio-celestial com um valor de Int ou Sab de 8 ou mais tem um número cumulativo de habilidades similares à magia, de acordo com seus DV. A não ser que seja observado o contrário, cada habilidade pode ser usada uma vez por dia. O nível de conjurador é igual ao DV da criatura (ou ao nível de conjurador de habilidades similares à magia da criatura base, o que for maior).

DV	Habilidades	DV	Habilidades
1–2	*Prot.mal* 3/dia, *benção*	11–12	Palavra Sagrada
3–4	*Auxílio, detectar o mal*	13–14	*Aura Sagrada* 3/dia, *santificar*
5–6	*Curar fer. graves, neut. veneno*	15–16	*Encantar monstro em massa*
7–8	*Punição sagrada, remover doença*	17–18	*Conv. criaturas IX* (apenas celestiais)
9–10	*Dissipar o mal*	19–20	*Ressurreição*

Atributos: Um meio-celestial ganha um bônus de +4 em três valores de atributo que escolher e um bônus de +2 em outros três.

Perícias: Um meio-celestial com DV raciais tem pontos de perícia por DV igual a 6 + mais seu modificador de Inteligência.

MEIO-DRAGÃO

Este dragão de seis pernas bate suas asas pesadas conforme abaixa sua cabeça para olhar fixamente com seus olhos em brasa.

DRACOLISCO **ND 7**

XP 3.200

Meio-Dragão Negro Basilisco

N dragão Médio

Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +14

DEFESA

CA 21, toque 9, desprevenido 21 (-1 Des, +12 Natural)

PV 73 (7d10+35)

Fort +12, **Ref** +4, **Von** +5

Imunidade ácido, sono, paralisia

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, voo 12 m (mediano)

Corpo a Corpo Mordida +14 (1d8+7), 2 Garras +14 (1d4+7)

Ataques Especiais Sopro (linha de ácido, 18 m, 7d6 dano ácido, Reflexos CD 18 metade), olhar (CD 18, ver página 32)

ESTATÍSTICAS

For 24, **Des** 8, **Con** 21, **Int** 4, **Sab** 13, **Car** 13

BBA +7; **BMC** +14; **DMC** 23 (31 contra derrubar)

Talento Foco em Perícia (Percepção), Grande Fortitude, Lutar às Cegas, Vontade de Ferro

Perícias Furtividade +13, Percepção +14, Voo +9; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos temperados ou subterrâneo

Organização solitário ou par

Tesouro padrão

Os meio-dragões poucas vezes são o resultado de acasalamentos dos dragões com outras criaturas – na maioria das vezes são resultados de estranhos experimentos mágicos. Na maioria dos casos, uma criação bem-sucedida gera proles com outros de sua raça, assim como o temido dracolisco.

Criando um Meio-Dragão

Meio-Dragão é um modelo herdado ou adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura viva e corpórea (referidos à criatura base seguinte). Um meio-dragão mantém todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto o que estiver descrito diferente.

ND: o mesmo que da criatura base +2 (mínimo de 3)

Tipo: O tipo da criatura muda para dragão. DV, BBA e TR não são recalculados.

Classe de Armadura: A armadura natural aumenta em +4.

Qualidades Especiais e Defesas: Um meio-dragão ganha visão no escuro 18 m; visão na penumbra; e imunidade ao sono, paralisia, e energia do mesmo tipo que o seu sopro.

Deslocamento: Um meio-dragão tem asas. A menos que a criatura base tenha um deslocamento de voo melhor, o meio-dragão pode voar duas vezes o deslocamento por terra da criatura base (manobrabilidade mediana).

Corpo a corpo: Um meio-dragão tem dois ataques de garra e um ataque mordida. Se a criatura base pode usar armas manufaturadas, o meio-dragão também pode.

Os novos ataques de garra e mordida causam o dano apropriado ao tamanho do meio-dragão (veja "Ataques Naturais" nas páginas 299).

Habilidades Especiais: Um meio-dragão mantém todos os ataques especiais da criatura base e ganha um sopro que pode ser utilizado uma vez ao dia baseado na variedade do dragão (veja abaixo). O sopro causa 1d6 pontos de dano por DV do meio-dragão. (Reflexos metade; CD 10 + ½ dos DV raciais da criatura + modificador de Con da criatura).

Variedade do Dragão	Sopro
Negro ou Cobre	linha de ácido de 18 m
Latão	linha de fogo de 18 m
Azul ou bronze	linha de eletricidade de 18 m
Ouro ou vermelho	cone de fogo de 9 m
Verde	cone de ácido de 9 m
Prata ou branco	cone de gelo de 9 m

Atributos: Aumentar a partir da criatura base como a seguir: For +8, Con +6, Int +2, Car +2.

Perícias: Um meio-dragão com DV raciais tem pontos de perícia por DV racial igual a 6 + seu modificador de Inteligência. As perícias de classe raciais da criatura base não se alteram.

Ilustração de Kieran Yanner

MEPHIT

Esta pequena criatura humanoide tem asas de couro finas, pequenos chifres e um sorriso malicioso.

MEPHIT **ND 3**

XP 800

N extraplanar (varia) Pequeno

Inic +6; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +6

DEFENSIVA

CA 17, toque 14, desprevenido 14 (+2 Des, +1 esquiva, +3 natural, +1 tamanho)

PV 19 (3d10+3); cura acelerada 2

Fort +2, **Ref** +5, **Von** +3;

RD 5/magia

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 12 m (mediano)

Corpo a Corpo 2 garras +5 (1d3+1)

Ataques Especiais sopro (cone 4,5 m, efeito baseado no tipo, Reflexos CD 13 reduz à metade)

Habilidades Similares à Magia (NC 6º)

1/dia – *convocar* (nível 2, 1 mephit do mesmo tipo 25%), *habilidades adicionais baseadas no tipo do mephit*

ESTATÍSTICAS

For 13, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 14

BBA +3; **BMC** +3; **DMC** 15

Talentos Esquiva, Iniciativa Aprimorada

Perícias Blefar +8, Furtividade +12, Percepção +6, Voo +10;

Idiomas comum, um idioma elemental apropriado (aquan, auran, ignan ou terran)

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer (planos elementais)

Organização solitário, par, gangue (3-6), massa (7-12)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Sopro (Sob) Cada tipo de mephit pode usar um tipo particular de sopro a cada 4 rodadas como uma ação padrão. A CD do teste é baseada em Constituição e incluí um bônus racial de +1.

Mephits são servos de criaturas elementais poderosas. Pontos e locais importantes nos planos elementais são infestados de mephits correndo com tarefas e encomendas importantes. Cada mephit é associado a um elemento que define suas magias e habilidades. Os tipos de mephits estão listados a seguir.

Mephit da água (Água)

Mephits da água são comumente encontrados no Plano da Água.

Estes mephits são piadistas o tempo todo.

- **Cura Acelerada:** Funciona apenas enquanto o mephit estiver embaixo d'água.
- **Deslocamento:** nado 9 m
- **Sopro:** Um cone de ácido que causa 1d8 de dano ácido.
- **Habilidades Similares à Magia:** *flecha ácida* 1/hora, *névoa fétida* 1/dia (CD 15).

Mephit do ar (Ar)

Mephits do ar são comumente encontrados no Plano do Ar.

Estes mephits são lunáticos e propensos a distrações.

- **Cura Acelerada:** Funciona apenas em áreas de rajadas de vento ou em ventanias.
- **Deslocamento:** Voo 18 m (perfeito)
- **Sopro:** Um cone de areia e saibro que causa 1d8 de dano cortante.
- **Habilidades Similares à Magia:** *nublar* 1/hora, *rajada de vento* 1/dia.

Mephit do fogo (Fogo)

Mephits do fogo são comumente encontrados no Plano do Fogo.

Estes mephits são vingativos e irritadiços.

- **Cura Acelerada:** Funciona apenas quando em contato com fogo.
- **Imunidade:** Fogo
- **Fraqueza:** Vulnerabilidade ao frio
- **Sopro:** Um cone de fogo que causa 1d8 de dano de fogo.
- **Habilidades Similares à Magia:** *raio ardente* 1/hora, *esquentar metal* 1/dia (CD 14).

Mephit do gelo (Frio)

Mephits do gelo são comumente encontrados no Plano do Ar.

Estes mephits são cruéis e arrogantes.

- **Cura Acelerada:** Funciona apenas em áreas congeladas.
- **Imunidade:** Frio
- **Fraqueza:** Vulnerabilidade ao fogo
- **Sopro:** Um cone de gelo que causa 1d4 de dano de frio. O frio também faz com que criaturas vivas fiquem enjoadas por 3 rodadas. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e anula o enjoo.
- **Habilidades Similares à Magia:** *mísseis mágicos* 1/hora, *resfriar metal* 1/dia (CD 14).

Mephit do limo (Água)

Mephits do limo são comumente encontrados no Plano da Água.

Estes mephits são nojentos e demoram a agir.

- **Cura Acelerada:** Funciona apenas em ambientes úmidos ou lamacentos.
- **Deslocamento:** nado 9 m
- **Sopro:** Um cone de gosma que causa 1d4 de dano ácido. Esta gosma faz com que criaturas vivas fiquem enjoadas por 3 rodadas. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e anula o efeito de enjoo.
- **Habilidades Similares à Magia:** *flecha ácida* 1/hora, *nuvem fétida* 1/dia (CD 15).

Mephit do magma (Fogo)

Mephits do magma são comumente encontrados no Plano do Fogo.

Estes mephits são estupidamente brutos.

- **Cura Acelerada:** Funciona apenas quando em contato com magma ou lava.
- **Imunidade:** Fogo
- **Fraqueza:** Vulnerabilidade ao frio
- **Sopro:** Um cone de fogo que causa 1d8 de dano de fogo
- **Forma de Magma (Sob):** Uma vez por hora, um mephit de magma pode assumir a forma de uma poça de magma, 90cm de diâmetro e 15 centímetros de profundidade. Enquanto nessa forma, sua RD aumenta para 20/magia e não pode atacar. Ele pode se mover numa velocidade de 3 metros por rodada e atravessar pequenas aberturas e fendas. Qualquer coisa que toque esta poça sofre 1d6 dano de fogo. Um mephit de magma pode permanecer nesta forma por 10 minutos.
- **Habilidades Similares à Magia:** *pirotecnia* 1/dia.

Mephit da poeira (Ar)

Mephits da poeira são comumente encontrados no Plano do Ar.

Estes mephits são irritantes e persistentes.

- **Cura Acelerada:** Funciona apenas em ambientes empoeirados.
- **Deslocamento:** Voo 15 m (perfeito)
- **Sopro:** Um cone de poeira que causa 1d4 de dano cortante. A poeira faz com que criaturas vivas fiquem enjoadas por 3 rodadas. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e anula o efeito de enjoo.
- **Habilidades Similares à Magia:** *nublar* 1/hora, *muralha de vento* 1/dia.

Mephit do sal (Terra)

Mephits do sal são comumente encontrados no Plano da Terra.

Estes mephits são cruéis e arrogantes.

- **Cura Acelerada:** Funciona apenas em ambientes áridos.
- **Sopro:** Um cone de cristais de sal que causam 1d4 de dano cortante. Este sal faz com que criaturas vivas fiquem enjoadas por 3 rodadas. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e anula o efeito de enjoo.
- **Desidratar:** Uma vez por dia um mephit do sal pode extrair a umidade de uma área dentro de um raio de 6 metros a partir de si mesmo. Criaturas vivas dentro do alcance sofrem 2d8 de dano (Fortitude CD 14 reduz à metade; nível de conjurador 6º). Este efeito é especialmente devastador para plantas e criaturas aquáticas, que recebem -2 de penalidade em seus testes de resistência. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 2º nível.
- **Habilidades Similares à Magia:** *poeira reluzente* 1/hora.

Mephit da terra (Terra)

Mephits da terra são comumente encontrados no Plano da Terra.

Estes mephits são pesados e sem-graça.

- **Cura Acelerada:** Funciona apenas enquanto no subterrâneo.
- **Sopro:** Um cone de rochas que causa 1d8 de dano concussivo.
- **Alterar Tamanho:** Uma vez por dia, um mephit da terra pode aumentar sua categoria de tamanho em um, como em *aumentar pessoa*, exceto que só funciona no mephit da terra. Este poder funciona como uma magia de 2º nível.
- **Habilidades Similares à Magia:** *amolecer terra e pedra* 1/dia.

Mephit do vapor (Fogo)

Mephits do vapor são comumente encontrados no Plano do Fogo.

Estes mephits são imprudentes e auto-confiantes em excesso.

- **Cura Acelerada:** Funciona apenas em água fervente ou vapor.
- **Imunidade:** Fogo
- **Fraqueza:** Vulnerabilidade ao frio
- **Sopro:** Um cone de vapor que causa 1d4 de dano de fogo. A água fervente faz com que criaturas vivas fiquem enjoadas por 3 rodadas. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e anula o efeito de enjoo.
- **Chuva Fervente (Sob):** Uma vez por dia um mephit do vapor pode criar uma tempestade de água fervente numa área 6 metros quadrados. Criaturas vivas dentro da área sofrem 2d6 de dano de fogo (Fortitude CD 14 reduz à metade; nível de conjurado 6º). Esta habilidade é equivalente a uma magia de 2º nível.
- **Habilidades Similares à Magia:** *nublar* 1/hora.

Ilustração por Alex Shim

Mímico

O que aparentava ser um baú cheio de tesouros ganha vida conforme surgem longos e reluzentes tentáculos e diversos dentes afiados.

MÍMICO **ND 4**

XP 1.200

N aberração (metamorfo) Médio

Inic +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 16, toque 11, desprevenido 15 (+1 Des, +5 natural)

PV 52 (7d8+21)

Fort +5, **Ref** +5, **Von** +6;

Imunidade ácido

OFENSIVA

Deslocamento 3 m

Corpo a Corpo pancada +10 (1d8+6 mais adesivo)

Ataques **Especiais** constrição (pancada, 1d8+6)

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 12, **Con** 17, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 10

BBA +5; BMC +9; DMC 20 (não pode ser derrubado)

Talentos Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (pancada), Foco em Perícia (Percepção), Reflexos Rápidos

Perícias Conhecimento (exploração) +10, Disfarce +10 (+30 quando imitando objetos), Escalar +14, Percepção +14; **Modificadores Raciais** +20 em Disfarce quando imitando objetos

Idiomas comum

QE imitar objeto

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer

Organização solitário

Tesouro incidental

HABILIDADES ESPECIAIS

Adesivo (Ext) Um mímico produz uma gosma espessa que atua como um poderoso adesivo, prendendo qualquer criatura ou item que o toca. Um mímico coberto de adesivo agarra automaticamente qualquer criatura que atingida com sua pancada. Oponentes agarrados não podem se livrar do mímico enquanto ele estiver vivo sem remover o adesivo primeiro. Se uma arma atingir o mímico coberto em adesivo, ela fica presa a menos que o usuário seja bem sucedido num teste de Reflexos CD 17. Um teste de Força CD 17 é necessário para arrancar a arma presa. Álcool forte ou solvente universal dissolvem o adesivo, mas um mímico ainda pode agarrar normalmente. Um mímico pode dissolver seu adesivo à vontade, e a substância se esvai 5 rodadas após a morte da criatura. A CD do teste é baseada em Força.

Imitar Objeto (Ext) Um mímico pode assumir a forma padrão de qualquer objeto Médio, como um baú maciço, uma cama robusta ou uma porta. A criatura não pode alterar seu tamanho substancialmente. O corpo de um mímico é duro e tem uma textura áspera, não importa que aparência esteja usando. Um mímico ganha +20 de bônus racial em testes de Disfarce quando imitando um objeto dessa maneira. Disfarce é uma perícia de classe para um mímico.

Acredita-se que mímicos são o resultado de uma tentativa de um alquimista para dar vida a um objeto inanimado através de aplicações de reagentes sobrenaturais, mas as instruções foram perdidas há muito tempo. Com o passar do tempo, essas estranhas, mas inteligentes criaturas aprenderam a habilidade de transformar a si mesmas em simulacros dos objetos feitos pelo homem, particularmente em locais que tenham um trafego razoável de pequenos grupos de criaturas, assim aumentando suas chances de atacar suas vítimas com sucesso.

Embora mímicos não sejam totalmente malignos, alguns estudiosos acreditam que mímicos atacam humanos e outras criaturas inteligentes mais por esporte do que para seu sustento. O desejo de enganar os outros parece fazer parte do ser e os ataques surpresas contra os outros é o auge de seus desejos.

Um típico mímico tem um volume cúbico de 45 metros (1,5x1,5x1,8) e pesa cerca de 450 quilos. Lendas e contos falam de mímicos de tamanhos maiores, com a habilidade de assumir formas de casas, navios ou masmorras inteiras que eles decoram com tesouros (ambos reais e falsos) para atrair presas distraídas.

Ilustração por Ben Wootten

MINOTAURO

Com o corpo de um homem musculoso e a cabeça de um touro, esta criatura bate seus cascos no chão, rosnando, como se preparasse para uma investida.

MINOTAURO **ND 4**

XP 1.200

CM humanoide monstruoso Grande

Inic +0; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +10

DEFENSIVA

CA 14, toque 9, desprevenido 14 (+5 natural, -1 tamanho)

PV 45 (6d10+12)

Fort +6, **Ref** +5, **Von** +5

Habilidades Defensivas astúcia natural

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo machado grande +9/+4 (3d6+6/x3) e lacerar +4 (1d6+2)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais investida poderosa (lacerar +11, 2d6+6)

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 10, **Con** 15, **Int** 7, **Sab** 10, **Car** 8

BBA +6; **BMC** +11; **DMC** 21

Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Grande Fortitude

Perícias Furtividade +2, Intimidar +5, Percepção +10, Sobrevivência +10; **Modificadores Raciais** +4 Percepção, +4 Sobrevivência

Idiomas gigante

ECOLOGIA

Meio ambiente ruínas temperadas ou subterrâneo

Organização solitário, par ou gangue (3-4)

Tesouro padrão (machado grande, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Astúcia Natural (Ext) Embora minotauros não sejam especialmente inteligentes, eles possuem uma astúcia inata e habilidade lógica. Isso concede a eles imunidade a magia *labirinto* e previne que eles se percam. Além disso, eles nunca são pegos desprevenidos.

Nada guarda rancor como um minotauro. Desprezados pelas raças civilizadas há séculos e nascidos de uma maldição divina, minotauros têm caçado, matado e devorado humanoides menores em retribuição aos deslizes reais ou imaginários há tanto tempo quanto qualquer um pode se lembrar.

Muitas culturas têm lendas de como os primeiros minotauros foram criados pelas divindades vingativas ou menosprezadas que puniram os humanos alterando suas formas, roubando seus intelectos e beleza e dando-lhes cabeças de touros. No entanto, a maioria dos minotauros modernos desprezam essas lendas e crenças e acreditam que não são zombaria divina, mas arautos divinos de um lorde demônio potente e cruel chamado Baphomet.

O covil tradicional de um minotauro é um labirinto, seja ele um labirinto legítimo construído para confundir e despistar, um acidental como os esgotos de uma cidade ou um natural ocorrido pelo emaranhado de cavernas e outras passagens subterrâneas. Empregando sua astúcia inata, minotauros usam seus labirintos para confundir oponentes desavisados que os buscam ou simplesmente caem em seus covis e se perdem, caçando vagarosamente os intrusos enquanto eles tentam achar a saída em vão. Apenas quando o desespero se aloja na vítima perdida, o minotauro se move para atacá-las. Quando lidando com um grupo, minotauros geralmente permitem que uma criatura escape, para espalhar os contos de horror e levar outros a seus labirintos na esperanças de matar a fera. É claro que, para os minotauros, esses aspirantes a heróis são deliciosas refeições.

Minotauros podem também ser encontrados a serviço de outros monstros mais poderosos ou criaturas malignas, servindo-as enquanto eles podem caçar e satisfazer seus desejos. Geralmente isso significa guardar algum objeto poderoso ou locais valiosos, mas também pode ser um trabalho mercenário, caçando os oponentes de seu mestre.

Minotauros são combatentes relativamente diretos, usando seus chifres para dar chifradas horríveis na criatura mais próxima quando o combate se inicia.

Ilustração por Andrew Hou

MITE

Este humanoide achatado parece ser apenas uma cabeça – um infortúnio, considerando quão feio é seu rosto azul inchado.

MITE **ND 1/3**

XP 100

OM fada Pequeno

Inic +1; **Sentidos** faro, visão no escuro 36 m, visão na penumbra; Percepção +5

DEFENSIVA

CA 12, toque 12, desprevenido 11 (+1 Des, +1 tamanho)

PV 3 (1d6)

Fort +0, **Ref** +3, **Von** +3;

RD 2/ferro frio

Fraqueza sensibilidade à luz

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escalada 6 m

Corpo a Corpo adaga +0 (1d3-1/19-20)

À Distância dardo +2 (1d3-1)

Ataques Especiais ódio

Habilidades Similares a Magia (NC 1º)

À Vontade – *prestidigitação arcana*

1/dia – *perdição* (CD 10)

ESTATÍSTICAS

For 8, **Des** 13, **Con** 11, **Int** 8, **Sab** 13, **Car** 8

BBA +0; **BMC** -2; **DMC** 9

Talentos Tiro à Queima-Roupa

Perícias Adestrar Animais +0, Cavalgar +2, Furtividade +13, Escalar +7, Percepção +5, Prestidigitação +9; **Modificadores Raciais** +4 Prestidigitação, +4 Furtividade

Idiomas subterrâneo

QE empatia com insetos +4

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, bando (2-8) ou tribo (9-20 mais um chefe de 2º-4º nível e 2-6 insetos gigante)

Tesouro padrão (adaga, 6 dardos, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Empatia com parasitas (Ext) Esta habilidade funciona como a empatia selvagem de um druida, exceto que um mite só poderá utilizar esta habilidade em um inseto. Um mite ganha +4 de bônus racial nesse teste. Insetos geralmente são irracionais, mas essa comunicação empática transmite a eles um pouquinho de inteligência, permitindo que mites possam treinar insetos Médios para usá-los como montaria. Empatia com insetos trata enxames como se eles fossem uma criatura com uma única mente – um mite pode usar sua habilidade para influenciar e direcionar as ações de enxames com relativa facilidade.

Ódio (Ext) Mites recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas humanoides do subtipo anão ou gnomo devido ao treinamento especial contra esse oponentes odiados.

Descendentes de fadas ainda menores, os mites estão entre os habitantes mais medrosos e deploráveis da escuridão. Terrivelmente feios, até mesmo goblins implicam com os mites por sua aparência, esses deboches são guardados e remoídos por semanas, meses e até mesmo anos, em suas pequenas casas, até que sua angústia e raiva superam sua covardia natural e os impele a acessos temerários de vingança sangrenta para a segurança duvidosa das costas de uma aranha.

Mites, um vez expulsos do estranho plano das fadas, têm se tornado mais fortes e resistentes depois de incontáveis gerações passadas no Plano Material. Ainda sim, sua estatura os coloca no fundo da lista dentro das cavernas em que eles vivem. Seus inimigos tradicionais são anões e gnomos, particularmente os svirfneblins das cavernas profundas. A única coisa que lhes dá margem significante sob um inimigo num combate é sua habilidade natural de empatizar com insetos irracionais – mites gostam de aranhas, centopeias e pescadores das cavernas, em uma colônia mite geralmente são encontrados alguns desses monstros perigosos para defender o grupo.

Embora eles tenham perdido sua habilidade sobrenatural para lidar com itens mágicos, sorte ou objetos mecânicos, possuídos pelos mais sinistros e perigosos de seus parentes gremlins, mites retiveram a habilidade de realizar pequenos truques mágicos como *prestidigitação arcana*, geralmente usados para incomodar seus inimigos. Quando encaram oponentes perigosos, um mite usa *perdição* para enfeitiçar o oponente – os olhos de um mite se esbugalham quando ele usa essa habilidade similar à magia.

Um mite tem 1,5 metros de altura e pesa 20 quilos.

Ilustração por Dave Allsop

MOHRG

Um emaranhado espesso de entranhas sem cor pende do torso deste esqueleto cambaleante e se aloja em sua mandíbula como uma língua com garras.

MOHRG **ND 8**

XP 4.800

CM morto-vivo Médio

Inic +8; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +23

DEFENSIVA

CA 23, toque 15, desprevenido 18 (+4 Des, +1 esquiva, +8 natural)

PV 91 (14d8+28)

Fort +6, **Ref** +10, **Von** +9

Imunidade características de morto-vivo

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +15 (2d8+5 mais atracar), língua +10 toque corpo a corpo (paralisia)

Ataques Especiais criar prole, paralisia (1d4 minutos, CD 21)

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 19, **Con** –, **Int** 11, **Sab** 10, **Car** 14

BBA +10; **BMC** +15 (+19 agarrar); **DMC** 30

Talentos Foco em Habilidade (paralisia), Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Foco em Perícia (Percepção), Ataque em Movimento

Perícias Escalar +22, Percepção +23, Furtividade +21, Natação +19

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer

Organização solitário, gangue (2-4) ou massa (2-4 mais 4-12 zumbis)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Criar Prole (Sob) Criaturas humanoides mortas por um mohrg levantam imediatamente como um zumbi sob o controle do mohrg. O repentino despertar da não-vida quando uma vítima do mohrg morre e se torna um zumbi causa um pulso de energia negativa que flui através do mohrg. Sempre que um mohrg cria um zumbi desta maneira, ele se cura em 1d6 pontos de vida por DV possuído pela criatura morta e age como se tivesse sido acelerado na rodada seguinte a que sua prole foi criada.

Aqueles que mataram muitos durante suas vidas, sejam assassinos em série, assassinos em massa, soldados belicistas ou bárbaros de batalha, se tornam marcados e maculados pelo peso das mortes que causaram. Quando tais assassinos são trazidos a justiça e executados publicamente por seus crimes hediondos antes de terem uma chance de se redimir, seus restos mortais às vezes retornam para a não-vida para continuar seus trabalhos malignos como um mohrg.

Mortos-vivos que se preocupam ainda menos com a vida do que se preocupavam antes de suas próprias mortes, mohrgs existem somente para causar destruição aos vivos. Algumas vezes confundidos com esqueletos ou zumbis, eles são de longe mais perigosos que essas abominações irracionais, retendo uma pequena parte de suas memórias – e o prazer de ouvir os gritos dos que morrem.

Quando possível, mohrgs se reúnem em pequenos grupos procurando alvos solitários assim como eles faziam em vida. Quando enfrentam oponentes capazes, um mohrg tenta incapacitá-los um a um, começando com os personagens com poderes divinos primeiro, fazendo com que se protejam da fúria divina e facilitem a tarefa de paralisar e devorar os outros com mais facilidade. Alguns mohrgs retêm o suficiente de suas memórias para retornar aos seus lugares favoritos na vida passada, "assombrando" velhos esconderijos e até mesmo retomando as depredações de assassinos mortos há muito tempo, caindo novamente nos caminhos de morte e destruição que eram mais confortáveis em seus dias vivos.

Tais mohrgs são mais insanos que a maioria dos seres mortos-vivos, e podem ser encontrados algumas vezes vagando pelas ruas de uma cidade ou metrópole coberto por mantos e capotes, levando o trabalho de sua antiga vida de matar e assassinar do melhor jeito que podem.

Já que aqueles que foram mortos pelo mohrg logo renascerão como mortos-vivos, os assassinatos de um mohrg não passam despercebidos por muito tempo, mesmo quando eles tomam um cuidado extra para caçar apenas a escória da sociedade.

Um repentino levante de mortos-vivos nas ruas é um resultado inevitável da ação de um mohrg. Já que esses zumbis permanecem sob o controle do mohrg, e já que o próprio mohrg possui uma inteligência cruel e odiosa, eles costumam manter seus exércitos de morto-vivos em reserva, podendo até comandá-los a ficarem deitados por semanas ou meses até que o cemitério local esteja repleto de mortos adormecidos. Então, no tempo certo, um mohrg convoca sua armada para se levantar e ajudá-lo a terminar a matança.

Ilustração por Kieran Yanner

Monstro da Ferrugem

Este monstro insetóide tem quatro pernas, uma estranha formação em forma de hélice no final de sua cauda e duas antenas longas que lembram penas.

MONSTRO DA FERRUGEM ND 3

XP 800

N aberração Médio

Inic +3; **Sentidos** farejar metais 27 m, visão no escuro 18 m; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 18, toque 13, desprevenido 15 (+3 Des, +5 natural)

PV 27 (5d8+5)

Fort +2, **Ref** +4, **Von** +5

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, escalada 3 m

Corpo a Corpo mordida+6 (1d3), antenas +6 toque (ferrugem)

ESTATÍSTICAS

For 10, **Des** 17, **Con** 13, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 8

BBA +3; **BMC** +3; **DMC** 16 (20 contra derrubar)

Talentos Acuidade com Armas, Foco em Habilidade (ferrugem), Foco em Perícia (Percepção)

Perícias Escalar +8, Percepção +12

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, par ou ninhada (3-10)

Tesouro incidental (nenhum metálico)

HABILIDADES ESPECIAIS

Farejar Metais (Ext) Esta habilidade funciona mais ou menos como a habilidade de faro, exceto pela distância ser de 27 m e que o monstro da ferrugem somente pode usá-la para sentir objetos de metal (incluindo criaturas vestindo ou carregando objetos de metal).

Ferrugem (Sob) As antenas de um monstro da ferrugem são um ataque de toque que faz com que qualquer objeto de metal tocado seja rapidamente enferrujado e corroído. O objeto tocado recebe metade do seu PV máximo em dano além da condição quebrado – um segundo acerto destrói o item. Um monstro da ferrugem nunca provoca ataques de oportunidade por tentar acertar uma arma com suas antenas. Contra criaturas feitas de metal, as antenas de um monstro da ferrugem causam 3d6+5 pontos de dano. Um objeto empunhado, qualquer objeto mágico, ou criatura de metal pode tentar um teste de Reflexos CD 15 para evitar este efeito. A CD do teste é baseada em Constituição.

De todas as feras horripilantes que um explorador pode encontrar no subterrâneo, somente o monstro da ferrugem ameaçam aquilo que os aventureiros medianos mais valorizam: seu tesouro.

Medindo 1,50 metros tipicamente e pesando quase 100 quilos, o monstro da ferrugem, que se parece com uma lagosta, seria assustador o suficiente até mesmo sem o processo de alimentação alienígena que lhe dá nome. Os monstros da ferrugem consomem objetos metálicos, preferindo o ferro e ligas ferrosas como o aço, mas devorando até mesmo mithral, adamante, e metais encantados com igual facilidade. Qualquer metal tocado pelas antenas delicadas ou pela carapaça blindada do monstro da ferrugem corroe e vira pó em segundos, tornando esta fera a maior ameaça para os aventureiros subterrâneos e para aqueles anões mineradores que devem defender suas forjas e competir por minérios.

Embora os monstros da ferrugem não tenham tendência inata para a violência, sua fome insaciável os leva a investir sobre qualquer coisa que encontrarem que carregue até mesmo pequenos traços de metal, e qualquer resistência é recebida com uma selvageria irracional. Não é novidade que monstros da ferrugem em áreas escassas de metal persigam vítimas que escaparam por dias usando sua habilidade de farejar metal, desde que as vítimas estejam com seus objetos de metal intactos. Felizmente, é possível desviar a atenção de um monstro da ferrugem atirando um objeto de alta densidade metálica como um escudo e correndo na direção oposta.

Aqueles que frequentam áreas infestadas de monstros da ferrugem rapidamente aprendem a manter algumas armas de pedra ou de madeira à mão.

Ilustração por Ben Wootten

MORCEGO ATROZ

Este morcego gigante e peludo é quase do tamanho de um boi, com asas de couro negro cuja envergadura supera dois homens de braços bem abertos.

MORCEGO ATROZ **ND 2**

XP 600

N animal Grande

Inic +2; **Sentidos** sentido às cegas 12 m; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 14, toque 11, desprevenido 12 (+2 Des, +3 natural, -1 tamanho)

PV 22 (4d8+4)

Fort +5, **Ref** +6, **Von** +3

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, voo 12 m (bom)

Corpo a corpo Mordida +5 (1d8+4)

Espaço 3 m; Alcance 1,5 m

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sab** 14, **Car** 6

BBA +3; **BMC** +7; **DMC** 19

Talentos Furtivo, Prontidão

Perícias Furtividade +4, Percepção +12, Voo +9; **Modificadores Raciais** +4 Percepção quando usando sentido às cegas

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer temperado ou tropical

Organização solitário, par ou colônia (3-8)

Tesouro incidental

O morcego atroz geralmente é encontrado fazendo seu lar em áreas desoladas, descansando em cavernas ou outras áreas reclusas durante o dia e tomando os céus em busca de presas a noite. Esta imensa criatura tem uma envergadura de aproximadamente 4,5 metros e pesa em torno de 100 quilos.

Os morcegos atrozes não costumam se abrigar em grupos maiores do que oito, geralmente vivendo solitários. Um morcego atroz prefere se alimentar de gado e rebanhos de animais.

Morcego Atroz como Companheiro Animal

Estatísticas iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 6 m, voo 12 m. (bom); **CA** +0 armadura natural; **Ataque** mordida (1d6); **Atributos** For 9, Des 17, Con 9, Int 2, Sab 14, Car 6; **Qualidades Especiais** sentido às cegas 12 m.

Progressão 7º Nível: Tamanho Grande; **CA** +3 armadura natural; **Ataque** mordida (1d8); **Atributos** For +8, Des -2, Con +4.

MORCEGOS, ENXAME DE

Centenas de guinchos agudos enchem o ar assim que uma massa de pequenos morcegos carnívoros surge avançando, todos eles sedentos de sangue.

ENXAME DE MORCEGOS **ND 2**

XP 600

N animal (enxame) Diminuto

Inic +2; **Sentidos** sentido às cegas 6 m, visão na penumbra; Percepção +15

DEFENSIVA

CA 16, toque 16, desprevenido 14 (+2 Des, +4 tamanho)

PV 13 (3d8)

Fort +3, **Ref** +7, **Von** +3

Habilidades Defensivas características de enxame; **Imunidade** dano de armas

OFENSIVA

Deslocamento 1,5 m, voo 12 m (bom)

Corpo a Corpo enxame (1d6)

Espaço 3 m; **Alcance** 0 m

Ataques Especiais distração (CD 11), sangrar

ESTATÍSTICAS

For 3, **Des** 15, **Con** 11, **Int** 2, **Sab** 14, **Car** 4

BBA +2; **BMC** –; **DMC** –

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Reflexos Rápidos

Perícias Percepção +15, Voo +12; **Modificadores Raciais** +4 Percepção quando usando sentido às cegas

QE característica de enxame

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer temperado ou tropical

Organização solitário, par, revoada (3-6 enxames) ou colônia (11-20 enxames)

Tesouro nenhum

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

Sangrar (Ext) Qualquer criatura viva atingida por um enxame de morcegos continua a sangrar, perdendo 1 ponto de vida por rodada subsequente. Os ferimentos múltiplos não resultam em perda de sangue cumulativa. Um sangramento pode ser interrompido com um sucesso num teste de Cura CD 10, qualquer magia de cura ou outra cura mágica.

Os enxames de morcegos habitam grandes cavernas, ruínas e até mesmo esgotos das cidades – qualquer lugar que possam encontrar a escuridão para se esconder durante o dia e um suprimento de comida para se alimentar a noite.

Eles só são encontrados em área abertas em grupos ao amanhecer ou anoitecer, ou quando ficam assustados e são forçados a fugir de seus lares.

Ilustrações de Andrew Hou

MORLOCK

A pele pálida como o ventre de uma lesma, olhos enormes e esbugalhados, esta coisa caminha pela parede como uma aranha, mas tem a forma de um humanoide hediondo.

MORLOCK **ND 2**

XP 600

CM humanoide monstruoso Médio

Inic +8; **Sentidos** visão no escuro 36 m, faro; Percepção +2

DEFENSIVA

CA 15, toque 14, desprevenido 11 (+4 Des, +1 natural)

PV 22 (3d10+6)

Fort +3, **Ref** +9, **Von** +5

Imunidade doença, veneno

Fraqueza cegueira à luz

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, escalada 9 m

Corpo a Corpo clava +5 (1d6+2), mordida +0 (1d4+1)

Ataques Especiais atacar saltando, ataque furtivo +1d6, amontoar

ESTATÍSTICAS

For 14, **Des** 19, **Con** 15, **Int** 5, **Sab** 14, **Car** 6

BBA +3; **BMC** +5; **DMC** 19

Talentos Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos

Perícias Acrobacia +13, Escalar +22, Furtividade +8 (+12 em cavernas); **Modificadores Raciais** +4 Furtividade em Cavernas, +8 Acrobacia, +16 Escalar

Idiomas Subterrâneo

QE escalador experiente

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, par, bando (3-6) ou tribo (7-18)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Escalador Experiente (Ext) Um morlock pode se pendurar nas paredes das cavernas e até mesmo no teto, caso a superfície tenha apoios para mãos e pés. Na realidade, um morlock é tratado constantemente sob o efeito não mágico da magia *patas de aranha*, exceto que ele não pode se pendurar em superfícies lisas. Esta habilidade dobra o bônus racial normal de +8 nos testes de Escalar normalmente concedidos a criaturas com deslocamento de escalada para um bônus racial de +16.

Atacar Saltando (Ext) Como ação padrão, um morlock pode realizar um único ataque durante um salto. Ele pode fazer o ataque em qualquer ponto ao longo da trajetória do salto – no começo, no fim ou mesmo enquanto no ar. Quando estiver saltando, um morlock não provoca ataques de oportunidade por deixar um quadrado ameaçado.

Amontoar (Ext) Morlocks vivem e lutam em locais apertados todos os dias de suas vidas e assim são adeptos a se amontoar nos oponentes. Até dois morlocks podem dividir o mesmo quadrado ao mesmo tempo. Se dois morlock no mesmo quadrado atacarem um mesmo adversário, este é considerado flanqueado, como se os dois estivessem em quadrados opostos.

Humanos degenerados perdidos há muito tempo da luz do mundo, morlocks regrediram através dos anos habitando o subterrâneo em feras vorazes, semi-irracionais da noite sem fim. Eles não lembram mais das vidas civilizadas de seus ancestrais, embora muitas tribos de morlocks ainda habitem as ruínas de seus antigos lares. Ironicamente, em muitos casos, morlocks veneram as estátuas deixadas por seus ancestrais como suas divindades. Clérigos morlocks de tais ancestrais têm acesso aos domínios da Escuridão, Terra, Loucura e Força. Um morlock típico mede 1,5 metros e pesa cerca de 75 quilos.

Morlocks caminham em duas pernas às vezes, mas se debruçam vacilando estranhamente em quatro patas quando velocidade ou furtividade são necessárias. Seus corpos rígidos e normalmente magros disfarçam a força de seus membros e suas reações rápidas.

Morlocks comumente dão à luz a uma ninhada de 3-4 bebês ao mesmo tempo, criaturas vorazes que já nascem com um conjunto de dentes e uma pré-disposição canibal. Nas primeiras semanas de vida de uma ninhada ela deve ser supervisionada para evitar atritos – geralmente leva-se um tempo para o jovem morlock superar sua inclinação de se alimentar de qualquer coisa próxima. Morlocks amadurecem rapidamente, alcançando a idade adulta com apenas 5 anos de idade. Um típico morlock pode viver até os 60 anos de idade – embora a maioria de sua espécie morra bem antes disso devido a violência.

Ilustração por Dave Allsop

MÚMIA

Enfaixado dos pés a cabeça em faixas antigas de linho mofado, este humanoide se move com um andar arrastado.

MÚMIA **ND 5**

XP 1.600

OM morto-vivo Médio

Inic +0; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +16

Aura desespero (9 m, paralisado por 1d4 rodadas, Vontade CD 16 anula)

DEFENSIVA

CA 20, toque 10, desprevenido 20 (+10 natural)

PV 60 (8d8+24)

Fort +4, **Ref** +2, **Von** +8

RD 5/–; **Imunidade** características de morto-vivo

Fraqueza vulnerabilidade ao fogo

OFENSIVA

Deslocamento 6 m

Corpo a Corpo pancada +14 (1d8+10 mais podridão da múmia)

ESTATÍSTICAS

For 24, **Des** 10, **Con** –, **Int** 6, **Sab** 15, **Car** 15

BBA +6; **BMC** +13; **DMC** 23

Talentos Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Foco em Perícia (Percepção), Vitalidade

Perícias Furtividade +11, Percepção +16

Idiomas comum

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer

Organização solitário, esquadrão de guarda (2-6) ou guarda particular (7-12)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Desespero (Sob) Todas as criaturas dentro de um raio de 9 metros que possam ver a múmia deverão realizar um teste de Vontade CD 16 ou ficarão paralisadas de medo por 1d4 rodadas. Sendo ou não bem-sucedida, a criatura não poderá ser afetada novamente pela mesma habilidade de desespero da mesma múmia por 24 horas. Esse é um efeito de paralisia e de ação mental. A CD do teste é baseada em Carisma.

Podridão da Múmia (Sob) Maldição e doença – pancada; *TR* Fort CD 16; *incubação* 1 minuto; *frequência* 1/dia; *efeito* 1d6 Con e 1d6 Car; *cura* –. A podridão da múmia é ao mesmo tempo uma maldição e uma doença e só poderá ser curada caso a maldição seja removida primeiro, para que depois a doença possa ser curada magicamente. Mesmo após a maldição ser removida, a vítima não poderá se recuperar naturalmente com o tempo. Qualquer um que conjure um magia de invocação (cura) na criatura afligida deve ser bem sucedido num teste de nível de conjurador CD 20, ou a magia será gasta sem surtir nenhum efeito de cura. Qualquer um que morra pela podridão da múmia se tornará poeira e não poderá ser ressuscitado a não ser com uma magia de *ressurreição* ou maior. A CD do teste é baseada em Carisma.

Criadas para guardar as tumbas de mortos honrosos, múmias estão sempre vigilantes para aqueles que poderiam profanar seu solo sagrado.

Múmias são criadas através de um processo longo e macabro de embalsamamento, onde os maiores orgãos do corpo são removidos e substituídos por ervas secas e flores. Depois desse processo, a carne é ungida em óleos sagrados e enrolados em linhos purificados. O criador deve finalizar o ritual com a magia *criar mortos-vivos*.

Embora a maioria das múmias criadas sejam meras guardiãs e permaneçam leais a sua tarefa até sua destruição, algumas múmias poderosas têm mais vontade própria. A maioria delas são clérigos de 10º nível, e são geralmente reis e faraós que convocaram deuses da escuridão ou necromantes sinistros para amarrar suas almas a seus corpos após suas mortes – geralmente como um meio de estender seu reino além do túmulo, outras vezes apenas para escapar do que temem ser uma vida após a morte cheia de tormentos.

Ilustração por Concept Art House

Naga Espiritual

Presas amareladas com veneno escorrendo preenchem uma boca quase humana dessa sinistra monstruosidade serpentina.

NAGA ESPIRITUAL **ND 9**

XP 9.600

CM aberração Grande

Inic +5; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +22

DEFENSIVA

CA 23, toque 14, desprevenido 18 (+5 Des, +9 natural, -1 tamanho)

PV 95 (10d8+50)

Fort +8, **Ref** +10, **Von** +10

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, natação 6 m

Corpo a Corpo mordida +10 (2d6+6 mais veneno)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais olhar encantador

Magias Conhecidas (NC 7º)

3º (5/dia) – *bola de fogo* (CD 16), *deslocamente*

2º (7/dia) – *convocar enxame, elegância do gato, invisibilidade*

1º (7/dia) – *curar ferimentos leves, encantar pessoas* (CD 14), *escudo da fé, favor divino, mísseis mágicos*

0 (à vontade) – *abrir/fechar, detectar magia, ler magias, mãos mágicas, pasmar* (CD 13), *raio de gelo, sangrar*

ESTATÍSTICAS

For 18, **Des** 20, **Con** 21, **Int** 12, **Sab** 17, **Car** 17

BBA +7; **BMC** +12; **DMC** 27 (não pode ser derrubada)

Talentos Foco em Habilidade (olhar encantador), Magia em Combate, Ignorar Componentes[B], Reflexos Rápidos, Foco em Perícia (Percepção), Furtivo

Perícias Arte da Fuga +13, Artes Mágicas +11, Blefar +13, Conhecimento (arcano) +14, Furtividade +15, Intimidação +9, Natação +12, Percepção +22

Idiomas abissal, comum

ECOLOGIA

Meio ambiente pântanos temperadas

Organização solitário ou ninhada (2-4)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Magias Uma naga espiritual conjura magia como uma feiticeira de 7º nível e pode conjurar magias da lista de clérigo como se estivesse disponível para feiticeiros. Magias clericais são consideradas como magias arcanas para um naga espiritual.

Olhar Encantador (Sob) Como *encantar pessoas*, 9 metros, Vontade CD 20 anula. A CD do teste é baseada em Carisma.

Veneno (Ext) Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 20; *frequência* 1/rodada a cada 6 rodadas; *efeito* 1d4 dano Con; *cura* 1 sucesso.

Possuidoras de mentes mórbidas e de aparência miserável, nagas espirituais são as bruxas da raça naga, exiladas odiosas há muito evitadas por seus poderes obscuros e práticas repugnantes. Uma naga espiritual típica é esguia, com escamas de uma serpente venenosa e um emaranhado de cabelos oleosos sob sua caras pálidas. A maioria mede 4 metros de comprimento e pesam um pouco menos de 150 quilos.

Nagas espirituais apreciam lugares de morte e desolação. Ruínas com marcas de guerras, cemitérios descuidados, florestas desconhecidas e emaranhados de pântanos, todos esses atraem essa criatura repulsiva. Enquanto as nagas guardiãs preferem locais de santidade imaculada, nagas espirituais preferem locais de corrupção, local que elas acreditam ser imbuídos com magia obscura. As criptas de tiranos mortos, lugares de morte de grandes heróis e ruínas nefastas atraem essas serpentes miseráveis.

A maioria das nagas espirituais acreditam que elas são herdeiras de alguma misteriosa força obscura, vendo em seus talentos inatos uma evidência de tal. A maioria comunga com vagos poderes da morte e devastação, trabalhando em ritos profanos e buscando augúrios grotescos de forças de cultos. Para auxiliá-las, as nagas espirituais geralmente usam seus olhares encantadores, fazendo das vítimas fanáticos bajuladores e possíveis sacrifícios.

Nagas espirituais ocasionalmente se juntam em um pequeno grupo – alguns aparentam imitar os covens de bruxas. Por mais que um objetivo ou oponente possa reunir essas serpentes mortais juntas por um curto período de tempo, nagas espirituais são leais apenas a si mesmas, e tais alianças geralmente sempre terminam com uma traição mortal.

Ilustração por Andrew Hou

NAGA GUARDIÃ

Uma face humanoide contemplativa envolta por um capuz parecido com a de uma naja adorna o corpo desta longa serpente de cores brilhantes.

NAGA GUARDIÃ **ND 10**

XP 9.600

OB aberração Grande

Inic +6; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +23

DEFENSIVA

CA 24, toque 15, desprevenido 18 (+6 Des, +9 natural, -1 tamanho)

PV 114 (12d8+60)

Fort +9, **Ref** +12, **Von** +12

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo mordida +13 (2d6+7 mais veneno)

À Distância cuspe +14 toque (veneno)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Magias Conhecidas (NC 9°)

4° (5/dia) – *invisibilidade maior, poder divino*

3° (7/dia) – *curar ferimentos graves, dissipar magia, relâmpago* (CD 17)

2° (7/dia) – *detectar pensamento* (CD 16), *raio ardente, restauração menor, ver o invísivel*

1° (7/dia) – *armadura arcana, curar ferimentos leves, favor divino, mísseis mágicos, recuo acelerado*

0 (à vontade) – *abrir/fechar, detectar magia, estabilizar, ler magias, luz, mãos mágicas, pasmar* (CD 14), *raio de gelo*

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 23, **Con** 20, **Int** 16, **Sab** 19, **Car** 18

BBA +9; **BMC** +15; **DMC** 31 (não pode ser derrubada)

Talentos Derrubar Aprimorado, Especialização em Combate, Ignorar Componentes[B], Lutar às Cegas, Magia em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos

Perícias Artes Mágicas +18, Blefar +16, Conhecimento (arcano) +18, Diplomacia +16, Furtividade +17, Percepção +23, Sentir Motivação +20

Idiomas celestial, comum

ECOLOGIA

Meio ambiente planícies temperadas

Organização solitário, par ou ninhada (3-6)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Cuspe (Ext) Uma naga guardiã pode cuspir seu veneno até 9 metros como uma ação padrão. Este ataque de toque a distância não tem incremento de distância. Oponentes atingidos pelo ataque devem ser bem sucedidos em testes de resistência (ver anterior) para evitar o efeito.

Magias Uma naga guardiã conjura magia como uma feiticeira de 9° nível e pode conjurar magias da lista de clérigo como se estivesse disponível para feiticeiros. Magias clericais são consideradas como magias arcanas para um naga guardiã.

Veneno (Ext) Mordida – ferimento ou cuspe – contato; *TR* Fort CD 21; *frequência* 1/rodada a cada 6 rodadas; *efeito* 1d4 dano Con; **cura** 2 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Embora tenha a forma feroz, com escamas radiantes, capuzes similares a de uma naja e corpos de serpente poderosos, nagas guardiãs servem como protetoras leias de locais de poder fundamental e santuários. Suas escamas muitas vezes exibem traços similares a cobras selvagens exóticas. Uma naga guardiã típica atinge até 4 metros e pesa aproximadamente 125 quilos.

Enquanto muitas nagas guardiãs aderem a antigas práticas exóticas ou crenças esquecidas, outras simplesmente se retiram para locais de beleza natural – cachoeiras enormes, pináculos naturais, templos nas colinas – criando neles seu próprio senso de conduta e reverência. Algumas dessas nagas se juntam a uma crença, servindo como protetores de santuários e antigos tesouros. Um par de nagas podem fazer sua residência próximo a um local que elas acreditam ser sagrado e digno de proteção, chocando uma ninhada e as criando por lá. Quando os jovens crescem para maioridade, eles podem escolher entre sair e procurar sua própria casa ou ficar e cuidar do local no lugar de seu ancião. Algumas vezes um naga guardiã protegendo uma ruína ou templo é apenas a atual protetora de uma linhagem de sentinelas que se estendeu durante séculos. Algumas sentinelas adotam o mesmo nome que seus antecessores para aparentar ser uma única e excepcional figura muita antiga.

Ilustração por Andrew Hou

NAGA NEGRA

A cabeça levemente humanoide de traços angulares coroa o poderoso corpo sinuoso desta monstruosidade ofídica.

NAGA NEGRA **ND 8**

XP 4.800

OM aberração Grande

Inic +5; **Sentidos** detectar pensamentos, visão no escuro 18 m; Percepção +19

DEFENSIVA

CA 22, toque 15, desprevenido 16 (+5 Des, +1 esquiva, +7 natural, -1 tamanho)

PV 85 (10d8+40)

Fort +7, **Ref** +10, **Von** +9 (+11 contra efeitos de encantamento);

Habilidades Defensivas pensamentos protegidos; **Imunidade** veneno

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo mordida +8 (1d4+2), ferrão +8 (2d4+2 mais veneno)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Magias Conhecidas (NC 7°)

3° (5/dia) – *deslocamento, relâmpago* (CD 16)

2° (7/dia) – *elegância do gato, invisibilidade, raio ardente*

1° (7/dia) – *escudo arcano, imagem silenciosa, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento* (CD 14), *recuo acelerado*

0 (à vontade) – *abrir/fechar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, pasmar, raio de gelo*

ESTATÍSTICAS

For 14, **Des** 21, **Con** 18, **Int** 16, **Sab** 15, **Car** 17

BBA +7; **BMC** +10; **DMC** 26 (não pode ser derrubada)

Talentos Esquiva, Furtivo, Ignorar Componentes[B], Magia em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos

Perícias Arte da Fuga +13, Artes Mágicas +12, Blefar +13, Diplomacia +9, Disfarce +9, Conhecimento (arcano) +13, Furtividade +18, Intimidação +12, Percepção +19, Sentir Motivação +10

Idiomas comum, infernal

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário ou ninhada (2-4)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Detectar Pensamentos (Sob) Uma naga negra pode usar continuamente *detectar pensamentos* como a magia (nível de conjurador 9°; Vontade CD 18 anula). A CD do teste é baseada em Carisma.

Magias Uma naga negra conjura magia como uma feiticeira de 7° nível.

Pensamentos Protegidos (Ext) Nagas negras são imunes a qualquer forma de leitura da mente, como as garantidas por *detectar pensamentos*. Essa habilidade também garante um bônus racial de +2 em todos os testes de resistência contra efeitos de encantamentos.

Veneno (Ext) Ferrão – ferimento; *TR* Fort CD 19; *frequência* 1 rodada; *efeito* sono por 2d4 minutos; *cura* 1 sucesso.

Nagas negras cobiçam o luxo, a riqueza e o poder sobre outros. Com os corpos cobertos de escamas negras e brilhantes similares a de uma enguia, nagas negras deslizam habilmente por terras e ruínas abandonadas, vasculhando tais lugares atrás de tesouros e criaturas mais fracas, as quais elas possam forçar a trabalhar para elas. Suas línguas fendidas espalham apenas mentiras e aqueles que elas não podem manipular são destruídos com seu veneno traiçoeiro e suas habilidades mágicas destrutivas. Uma naga negra típica mede aproximadamente 3 metros de comprimento e pesa cerca de 150 quilos.

Arrogantes e sibaritas, nagas negras buscam dominar criaturas menores, saboreando o medo inspirado e o poder sobre outras criaturas. Enquanto algumas conduzem feudos de tribos goblins, orcs, povos lagartos e outras raças bárbaras, o brilho dos requintes cosmopolitanos também as seduz, levando algumas a se infiltrarem nos esgotos da cidade e nas periferias buscando seguidores urbanos. Elas particularmente aproveitam os tesouros e as jóias esculpidas morbidamente, muitas vezes se adornando com faixas peroladas ou as levando a fazer pilhas de tesouros.

Nagas negras odeiam outras de sua espécie, especialmente outras nagas negras, as enxergando como oponentes mortais que devem ser mortas o mais rápido possível e sem misericórdia – muitas vezes com razão.

Ilustração por Andrew Hou

NEOTELÍDEO

Seu corpo encharcado de gosma enrola-se em si mesmo numa montanha trêmula, sua enorme cabeça de verme com tentáculos ergue-se como um cobra.

NEOTELÍDEO **ND 15**

XP 51.200

CM aberração Imensa

Inic +2; **Sentidos** rastrear teleporte 18 m, sentido às cegas 30 m; Percepção +25

DEFENSIVA

CA 30, toque 4, desprevenido 30 (-2 Des, +26 natural, -4 tamanho)

PV 230 (20d8+140)

Fort +15, **Ref** +4, **Von** +16

RD 10/ferro frio; **RM** 26

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 18 m (bom)

Corpo a Corpo 4 línguas +21 (3d6+10/19-20 mais atracar)

Espaço 6 m; **Alcance** 6 m

Ataques Especiais engolir inteiro (2d6+10 mais 2d6 ácido, CA 23, PV 23), esmagar psique, estocada mental, sopro (cone, 15 m, 14d10 ácido, Reflexos CD 27 reduz à metade, a cada 1d4 rodadas)

Magias Conhecidas (NC 20°)

Sempre Ativo – *voo*

À Vontade – *detectar pensamentos* (CD 17), *encantar monstros* (CD 19), *clarividência/clariaudiencia, sugestão* (CD 18), *telecinese* (CD 20), *teleporte, veneno* (CD 19)

3/dia – *sugestão* acelerada (CD 18)

ESTATÍSTICAS

For 30, **Des** 7, **Con** 24, **Int** 16, **Sab** 15, **Car** 21

BBA +15; BMC +29 (+33 agarrar); DMC 37 (não pode ser derrubado)

Talentos Acelerar Habilidade Similar à Magia (sugestão), Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (língua), Encontrão Aprimorado, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Trespassar, Trespassar Maior, Ultrapassar Aprimorado, Vontade de Ferro

Perícias Artes Mágicas +26, Blefar +25, Conhecimento (arcano) +26, Diplomacia +25, Escalar +33, Intimidação +28, Percepção +25, Voo -4

Idiomas aklo, terran, subterrâneo; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, par ou culto (3-5 mais 4-12 escravos encantados de várias raças)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Esmagar Psique (Sob) Como uma ação padrão até três vezes por dia, um neotelídeo pode tentar esmagar a mente de uma criatura dentro de 18 metros. O alvo deve realizar um teste de Vontade CD 25 ou desmaiará, ficando inconsciente e morrendo com -1 ponto de vida. Se o alvo for bem sucedido no teste ele receberá 6d6 pontos de dano e ficará enjoado por 1 rodada. Esse é um efeito de ação mental. A CD do teste é baseada em Carisma.

Estocada Mental (Sob) Como uma ação padrão até três vezes por dia, um neotelídeo pode enviar uma rajada de energia mental maciça em um alvo dentro de 18 metros, infligindo 15d10 pontos de dano. Um sucesso no teste de Vontade CD 25 anula o efeito. Este efeito só pode ferir criaturas com valores de Inteligência. Este é um efeito de ação mental. A CD do teste é baseada em Carisma.

Rastrear Teleporte (Ext) Um neotelídeo telepaticamente e reflexivamente sabe as coordenadas mentais do destino de todas as criaturas que se teleportaram dentro de 18 metros a partir ele, ganhando uma consciência do local equivalente a "visto casualmente". Esse conhecimento se esvai e perde-se após 1 minuto. Este poder não concede qualquer informação ambiental sobre as condições do destino.

Habitando apenas as profundezas do subterrâneo, os imensos neotelídeos uma vez já reinaram impérios nas profundezas, ainda que seus números tenham sido vastamente reduzidos devido as outras raças se provarem mais rápidas para se alimentar e adaptar. Atualmente, um neotelídeo é um lenda, motivos de contos de horror entre aqueles que vivenciaram a ira da criatura em pessoa e sobreviveram para contar.

Neotelídeos são servidos por toda sorte de criaturas similares a vermes, lacaios que são usados para observar e instigar guerra contra seus inimigos. Os próprios neotelídeos foram criados por entidades ainda mais terríveis, horrores antigos de dimensões estranhas além das fronteiras conhecidas da realidade – eles se veem como agentes escolhidos por essas forças malévolas, trabalhando para preparar o mundo para o retorno deles.

Ilustração por Ben Wooten

NINFA

Esta delicada figura emerge da água, suas longas orelhas pontudas vão além do topo da sua cabeça, com uma beleza cruel em sua perfeição.

NINFA **ND 7**

XP 3.200
CB fada Médio
Inic +5; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +14
Aura beleza cegante (9 m, CD 21)

DEFENSIVA

CA 23, toque 23, desprevenido 17 (+7 deflexão, +5 Des, +1 esquiva)
PV 60 (8d6+32)
Fort +13, **Ref** +18, **Von** +16
RD 10/ferro frio

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, nado 6 m
Corpo a Corpo adaga o.p. +10 (1d4/19-20)
Ataques Especiais olhar atordoante
Habilidades Similares à **Magia** (NC 8°)
1/dia – *porta dimensional*
Magias Preparadas (NC 7°)
4° – *convocar aliado da natureza IV*
3° – *convocar relâmpagos* (CD 16), *curar ferimentos moderados, respirar na água*
2° – *forma de árvore, lâmina de chamas, pele de árvore, resistir energia*
1° – *criar chamas, encantar animais* (CD 14), *enredar* (CD 14), *névoa da escuridão, suportar elementos*
0 – *detectar magia, estabilizar, luz, orientação*

ESTATÍSTICAS

For 10, **Des** 21, **Con** 18, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 25
BBA +4; **BMC** +9; **DMC** 27
Talentos Acuidade com Armas, Esquiva, Magia em Combate, Manobras Ágeis
Perícias Adestrar Animais +15, Arte da Fuga +16, Conhecimento (natureza) +14, Cura +11, Diplomacia +18, Furtividade +16, Natação +19, Percepção +14, Sentir Motivação +14
Idiomas comum, silvestre
QE inspiração, beleza celestial, empatia selvagem +21

ECOLOGIA

Meio ambiente florestas temperadas
Organização solitário
Tesouro padrão (adaga, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Beleza Cegante (Sob) Esta habilidade afeta todos os humanoides até 9 metros da ninfa. Aqueles que olharem diretamente para a ninfa deverão ser bem sucedidos num teste de Fortitude CD 21 ou ficarão cegos permanentemente. Uma ninfa pode suprimir ou ativar esta habilidade como uma ação livre. A CD do teste é baseada em Carisma.

Beleza Celestial (Sob) Uma ninfa adiciona o seu modificador de Carisma como bônus racial em todos os seus testes de resistência e como bônus de deflexão em sua Classe de Armadura.

Empatia Selvagem (Sob) Isso funciona como a característica de classe empatia selvagem dos druidas, exceto que a ninfa tem +6 de bônus racial nos testes. O nível efetivo de druida da ninfa é igual ao seu DV para determinar o modificador total do teste.

Inspiração (Sob) Uma ninfa pode escolher uma criatura inteligente para inspirar e servir como musa dando a criatura algum símbolo de sua afeição (tipicamente um cacho de seu cabelo). Enquanto a ninfa mantiver seu favor à criatura e enquanto a criatura carregar o símbolo da ninfa, a criatura receberá +4 de bônus de discernimento em todos os testes de Vontade, Ofícios e testes de Apresentação. Um bardo que tiver uma ninfa como musa desse modo poderá utilizar sua apresentação do bardo um número adicional de rodadas por dia igual ao Modificador de Carisma da sua ninfa musa. A ninfa mantém uma ligação com seu símbolo e o portador como se ela tivesse conjurado a magia *condição* em seu portador. A ninfa pode encerrar esse efeito a qualquer momento como uma ação livre. Uma única ninfa pode inspirar apenas uma criatura por vez dessa maneira.

Magias Uma ninfa conjura magias como uma druida de 7° nível, mas não pode trocar magias preparadas para conjurar magias de convocação.

Olhar Atordoante (Sob) Como ação padrão, uma ninfa pode atordoar uma criatura dentro de 9 metros com um olhar. O alvo deve ser bem sucedido num teste de Fortitude CD 21 ou ficará atordoado por 2d4 rodadas. A CD do teste é baseada em Carisma.

Muitos perderam suas vidas em uma busca vã pela beleza da ninfa, e muitos mais se perderam em loucura e obsessão que essa beleza gerou nas mentes e corpos despreparados para sua companhia. Ainda assim, as ninfas não são em si criaturas cruéis – guardiãs dos locais mais puros da natureza e dos mais belos reinos, ela trata aqueles que a respeitam com carinho e talvez um favor àqueles que a presenteiam com presentes mágicos. Aqueles que a buscam para abusar ou machucá-la podem descobrir rapidamente que por trás de sua beleza há uma feroz protetora mais que capaz de se defender.

Ilustração por Concept Art House

OBJETO ANIMADO

Um esqueleto trancafiado chacoalha contra as grades enquanto esta jaula avança em busca de novos prisioneiros usando suas correntes como se fossem pernas.

OBJETO ANIMADO **ND 3**

XP 800

NB constructo Médio

Inic +0; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção –5

DEFENSIVA

CA 14, toque 10, desprevenido 12 (+4 natural)

PV 36 (3d10+20)

Fort +1, Ref +1, Von –4

Habilidades Defensivas dureza 5 (ou mais); **Imunidade** características de constructo

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo pancada +5 (1d6+3)

ESTATÍSTICAS

For 14, **Des** 10, **Con** –, **Int** –, **Sab** 1, **Car** 1

BBA +3; **BMC** +5; **DMC** 15

QE pontos de construção

ECOLOGIA

Meio **Ambiente** qualquer

Organização solitário, par ou grupo (3–12)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Pontos de Construção Objetos animados têm um número de pontos de construção (PC) usados para comprar habilidades e defesas adicionais. Um objeto animado Médio tem 2 PC; objetos de tamanhos diferentes têm seu total de PC detalhado na tabela a seguir. Se um objeto animado gastar mais PC do que sua categoria de tamanho permite, seu ND aumenta em 1 (mínimo de +1) para cada 2 PC adicional.

Ataque Adicional (Ext, 1 PC): Recebe um ataque adicional de pancada.

Deslocamento Adicional (Ext, 1 PC): Recebe um novo tipo de Deslocamento (escavação, nado, voo [desajeitado] ou nado) com velocidade igual ao seu deslocamento básico.

Constrição (Ext, 1 PC): Ganha a habilidade de constrição com seu ataque pancada (necessário ter atracar para adquirir esta habilidade).

Veloz (Ext, 1 PC): Um dos tipos de deslocamento do objeto aumenta sua velocidade em +3 m.

Atracar (Ext, 1 PC): Recebe o ataque especial atracar no ataque de pancada.

Metálico (Ext, 2 PC): O objeto é feito de um metal comum. Sua dureza aumenta em 10 e ele recebe um aumento de +2 no seu bônus de armadura natural. Objetos de mithral custam 4 PC e recebem +15 de dureza e um bônus de +4 na armadura natural.

Rochoso (Ext, 1 PC): O objeto é feito de pedra ou cristal. Sua dureza aumenta em 8 e ele recebe um +1 no bônus de armadura natural.

Atropelar (Ext, 2 PC): O objeto ganha o ataque especial atropelar (veja a página 299 para saber o dano e a CD do teste de resistência).

Um objeto animado não é um simples monstro, mas sim toda uma categoria. As estatísticas apresentadas aqui servem para um objeto animado Médio (com 2 PC que ainda não foram gastos para adicionar novas habilidades), mas qualquer objeto pode se tornar animado, normalmente através da magia *animar objetos*. Os objetos animados permanentes podem ser construídos usando o talento Criar Constructo (veja página 315). A menos que um objeto animado use um ponto de construção para ser feito de outro material, todos os objetos animados são feitos de madeira ou de outro material de dureza equivalente. Para criar um objeto animado de tamanho diferente do Médio, basta ajustar o seu tamanho (e sua Força, Destreza, bônus de armadura natural e modificador de tamanho para ataque e CA como detalhado na página 296) e seus Dados de Vida.

Tamanho	Exemplo de Objeto	DV	PC	ND
Miúdo	Candelabro	1d10	1	1/2
Pequeno	Cadeira	2d10+10	1	2
Médio	Jaula	3d10+20	2	3
Grande	Estátua	4d10+30	3	5
Enorme	Carroça	7d10+40	4	7
Imenso	Catapulta	10d10+60	5	9
Colossal	Navio	13d10+80	6	11

Ilustração de Michael Jaecks

OGRO

Os pequenos olhos deste gigante são desprovidos de esperteza ou bondade, e seu rosto inchado apresenta uma boca larga cheia de dentes tortos.

OGRO **ND 3**

XP 800

CM humanoide (gigante) Grande

Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +5

DEFENSIVA

CA 17, toque 8, desprevenido 17 (+4 armadura, -1 Des, +5 natural, -1 tamanho)

PV 30 (4d8+12)

Fort +6, **Ref** +0, **Von** +3

OFENSIVA

Deslocamento 9 m (12 m base)

Corpo a Corpo clava grande +7 (2d8+7)

À Distância azagaia +1 (1d8+5)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 8, **Con** 15, **Int** 6, **Sab** 10, **Car** 7

BBA +3; **BMC** +9; **DMC** 18

Talentos Vitalidade, Vontade de Ferro

Perícias Escalar +7, Percepção +5

Idiomas gigante

ECOLOGIA

Meio ambiente colinas frias ou temperadas

Organização solitário, par, gangue (3-4) ou família (5-16)

Tesouro padrão (gibão de peles, clava grande, 4 azagaias, outros tesouros)

Histórias são contadas sobre ogros – histórias horrendas de brutalidade e selvageria, canibalismo e tortura. Sobre estupro e desmembramento, necrofilia, incesto, mutilação e todas as formas de assassinatos hediondos. Aqueles que nunca encontraram um ogro tomam as histórias como um aviso. Aqueles que sobreviveram ao encontro sabem que essas fábulas são comportadas se comparadas à verdade.

Um ogro deleita-se na miséria dos outros. Quando raças menores não estão disponíveis para serem esmagadas entre seus punhos carnudos ou sujá-los com o vermelho do sangue causado pela violência, eles se voltam uns contra os outros para se divertir. Nada é tabu na sociedade dos ogros. Alguém poderia pensar que se deixados por conta própria, uma tribo de ogros se destruiria e sobraria apenas o mais forte no fim – entretanto se há uma coisa que os ogros respeitam, essa coisa é a família.

Tribos de ogros são conhecidas como famílias e muitas de suas deformidade e características hediondas surgem da prática comum do incesto. Um líder de uma tribo é geralmente o pai da tribo, mas em alguns casos uma ogra particularmente violenta e autoritária clama pelo título de mãe.

Tribos de ogros disputam entre si, um traço que, felizmente, os deixa ocupados e os volta uns contra os outros ao invés de raças vizinhas. No entanto, uma vez ou outra, um patriarca particularmente violento e temido surge entre os ogros, um capaz de reunir múltiplas famílias sob seu comando.

Regiões habitadas por ogros são lugares feios e lúgubres, pois esses gigantes habitam na miséria veem pouca necessidade em viver em harmonia com seu meio ambiente. As fronteiras entre a civilização e o território ogro é um reino desesperado de exilados e párias, pois aqui habitam os meio-ogros, a prole deformada e os resultados frequentes de ataques ogros contra terras de povos menores.

Os jogos dos ogros são violentos e cruéis, e as vítimas usadas para sua diversão são sortudas se elas morrerem no primeiro dia. O senso de humor cruel dos ogros é a única maneira de suas mentes cruas mostrarem alguma faísca de criatividade e algumas ferramentas e métodos de tortura que os ogros inventam são um pesadelo.

A força bruta e a falta de imaginação de um ogro os tornam particularmente aptos para trabalhos pesados, como minerar, forjar e limpar a terra e gigantes ainda mais poderosos (particularmente gigantes das colinas e gigantes de pedra) muitas vezes subjugam famílias de ogros para servi-los em tais tarefas.

Um ogro adulto típico mede 3 metros de altura e pesa aproximadamente 325 quilos.

Ilustração por drew Hou

ONI, OGRO MAGO

Coberto com uma bela armadura, estes gigantes vestidos exoticamente rugem, suas presas reluzem e seus olhos se incendeiam com uma intenção homicida.

OGRO MAGO **ND 8**

XP 4.800

OM extraplanar (gigante, metamorfo, nativo, oni) Grande

Inic +7; **Sentidos** visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +13

DEFENSIVA

CA 21, toque 12, desprevenido 18 (+4 armadura, +3 Des, +5 natural, -1 tamanho)

PV 92 (8d10+48); regeneração 5 (fogo ou ácido)

Fort +12, **Ref** +5, **Von** +10

RM 19

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 18 m (bom)

Corpo a Corpo espada grande +14/+9 (3d6+10)

À Distância arco longo composto +10 (2d6+7)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Habilidades Similares à Magia (NC 9º)

Sempre Ativo – *voo*

À Vontade – *escuridão, invisibilidade*

1/dia – *cone de frio* (CD 18), *encantar monstros* (CD 17), *forma gasosa, sono profundo* (CD 16)

ESTATÍSTICAS

For 24, **Des** 17, **Con** 23, **Int** 14, **Sab** 14, **Car** 17

BBA +8; **BMC** +16; **DMC** 29

Talentos Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro

Perícias Artes Mágicas +13, Blefar +14, Conhecimento (arcano) +13, Disfarce +14, Intimidação +14, Percepção +13, Sentir Motivação +13, Usar Instrumento Mágico +14, Voo +5

Idiomas comum, gigante

QE alterar forma (humanoide Pequeno, Médio ou Grande; *alterar-se* ou *forma de gigante I*), voo

ECOLOGIA

Meio **ambiente** colinas frias

Organi**zação** solitário, par, ou patrulha (1-2 mais 2-4 ogros)

Tesou**ro** dobrado (camisão de cota de malha, espada grande, arco longo composto [+7 For] com 20 flechas, outros tesouros)

O ogro mago, como todos os oni, é um espírito maligno que vem ao Plano Material e se vestem de carne viva - neste caso, um ogro bruto. Ogros magos são encontrados servindo como líderes de tribos ogras, no entanto, nem todos buscam compartilhar seus destinos com seus parentes menos inteligentes. Alguns se tornam saqueadores que fazem vilarejos de refém, exigindo tributos frequentes em forma de ouro, comida ou donzelas, para que eles não levem mais do que pediram.

Características de oni

Os oni são uma raça diversa de extraplanares malignos, na qual o ogro mago é o mais comum. Outros tipos de oni também existem – espíritos malignos que vestem a carne de outros tipos de humanoides. A maior parte dos oni são gigantes, embora goblinoides, tengu e oni reptilianos sejam relativamente comuns.

Embora os oni variem em suas formas e poderes, eles partilham de certos traços em comum.

- **Regeneração:** Todos os oni se regeneram, embora a taxa de regeneração varie. Danos de fogo e ácido podem matar um oni.
- **Alterar Forma:** Todos os oni são metamorfos, mas sua habilidade de alterar forma é geralmente limitada a criaturas similares a sua forma verdadeira.
- **Nativo:** Oni são extraplanares nativos. Como espíritos malignos vestidos em carne humanoide mortal, todos os onis também possuem um subtipo humanoide – geralmente gigante.

Ilustração por Kevin Yan

Orc

Esta criatura selvagem aparenta ser uma versão bestial de um humano selvagem, com pele verde-acinzentada e cabelos negros oleosos.

ORC **ND 1/3**

XP 135

Orc combatente 1

CM humanoide Médio

Inic +0; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção -1

DEFENSIVA

CA 13, toque 10, desprevenido 13 (+3 armadura)

PV 6 (1d10+1);

Fort +3, **Ref** +0, **Von** -1

Habilidades Defensivas ferocidade

Fraquezas sensibilidade à luz

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo falcione +5 (2d4+4/18-20)

À Distância azagaia +1 (1d6+3)

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 11, **Con** 12, **Int** 7, **Sab** 8, **Car** 6

BBA +1; **BMC** +4; **DMC** 14

Talentos Foco em Arma (falcione)

Perícias Intimidação +2

Idiomas comum, orc

QE familiaridade com armas

ECOLOGIA

Meio ambiente colinas e montanhas temperadas ou subterrâneo

Organização solitário, gangue (2-4), esquadrão (11-20 mais 2 sargentos de 3º nível e 1 líder de 3º-6º nível) ou bando (30-100 mais 150% não-combatentes mais 1 sargento de 3º nível a cada 10 adultos, 1 tenente de 5º nível a cada 20 adultos e 1 líder de 7º nível a cada 30 adultos)

Tesouro equipamento de PdM (corselete de couro batido, falcione, 4 azagaias, outros tesouros)

Juntamente com sua força bruta e intelecto comparavelmente menor, a maior diferença entre os orcs e os humanoides civilizados é a sua atitude. Como cultura, orcs são violentos e agressivos, com o mais forte dominando o resto através do medo e da brutalidade. Eles levam o que querem por meio da força e não pensam em nada além de matar ou escravizar vilarejos inteiros quando eles tem oportunidade. Eles têm pouco tempo para sutilezas ou minúcias, seus acampamentos e vilarejos tendem a serem imundos e decrépitos, cheios de bêbados lutando, fossos de lutas e outros entretenimentos sádicos. Sem paciência para agricultura e sendo apenas capazes de criar os animais mais robustos e auto-suficientes, orcs quase sempre acham mais fácil tomar o que alguém construiu do que criar por eles mesmos. Eles são arrogantes e irritadiços quando desafiados, mas apenas se preocupam com a honra quando é diretamente benéfica a eles.

Um homem orc adulto mede cerca de 1,8 metros de altura e pesa 110 quilos.

Orcs e humanos cruzam frequentemente, embora isso seja em maior parte resultado de ataques e comércio de escravos do que união consensual. Muitas tribos de orcs cruzam de propósito para gerar meio-orcs e criá-los como se fossem um dos seus, pois uma progênie mais esperta produz excelentes estrategistas e líderes para sua tribo.

Orcs como personagens

Orcs são definidos por seus níveis de classe – eles não possuem Dados de Vida raciais. Todos os orcs têm as seguintes características.

+4 Força, -2 Inteligência, -2 Sabedoria, -2 Carisma: Orcs são brutais e selvagens.

Visão no Escuro: Orcs podem enxergar no escuro até 18 metros.

Ferocidade: Veja Regras Universais para Monstros, página 302.

Sensibilidade à Luz: Veja Regras Universais para Monstros, página 300.

Familiaridade com Armas: Orcs sempre serão proficientes com machados grandes e falciones, e tratam qualquer arma com a palavra "orc" em seu nome como uma arma marcial.

Idiomas: Orcs começam falando comum e orc. Orcs com altos valores de Inteligência podem escolher os seguintes idiomas adicionais: anão, gigante, gnoll, goblin, subterrâneo.

Ilustração por Concept Art House

OTYUGH

Esta aberração de três pernas é quase toda boca. Três tentáculos, dois cheios de farpas e um com olhos, se estendem de seus flancos.

OTYUGH **ND 4**

XP 1.200

N aberração Grande

Inic +0; **Sentidos** visão no escuro 18 m, faro; Percepção +9

DEFENSIVA

CA 17, toque 9, desprevenido 17 (+8 natural, -1 tamanho)

PV 39 (6d8+12);

Fort +3, **Ref** +2, **Von** +6

Imunidade doença

OFENSIVA

Deslocamento 6 m

Corpo a Corpo mordida +7 (1d8+4 mais doença), 2 tentáculos +3 (1d6+2 mais atracar)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m (4,5 m com tentáculo)

Ataque Especial constrição (tentáculo, 1d6+2)

ESTATÍSTICAS

For 18, **Des** 10, **Con** 13, **Int** 5, **Sab** 13, **Car** 6

BBA +4; **BMC** +9 (+13 agarrar); **DMC** 19 (21 contra derrubar)

Talentos Foco em Arma (tentáculo), Prontidão, Vitalidade

Perícias Furtividade +2 (+10 no covil), Percepção +9; **Modificadores Raciais** +8 Furtividade no covil

Idiomas comum

HABILIDADES ESPECIAIS

Doença (Ext) *febre do esgoto:* Mordida – ferimento; *TR* Fortitude CD 14; *atraso* 1d3 dias; *frequência* 1/dia; *efeito* 1d3 Des e 1d3 Con; *cura* 2 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, par, aglomerado (3-4)

Tesouro padrão

Otyughs são criaturas vis e horríveis que espreitam nos lugares que a maioria das criaturas sãs evitariam. Seus covis são pilhas de estrumes, fossas, poços de vísceras, pântanos tóxicos e esgotos – quanto mais imundo um covil é, maior a chance de atrair um otyugh comedor de restos. Excepcionais carniceiros, eles vagam através das vastas cavernas subterrâneas a procura dos locais seletos de lixo e resíduos. Ao encontrar esse lixo, eles o devoram, reunindo o que não pode ser consumido em uma bagunça para trazer de volta seus covis mal cheirosos. Otyughs passam a maior parte de seu tempo em seus covis imundos, que eles mantêm constantemente cheios de carniça, estercos e os piores tipos de emanações fedorentas.

Criaturas inteligentes que habitam as áreas subterrâneas próximas de um otyugh geralmente formam uma parceria de conveniência com a fera repugnante. Essas criaturas oferecem seus restos e pilhas de carne crua de bom grado a um otyugh, transformando a criatura numa forma efetiva de descarte de lixo. Em troca, o otyugh deixa seus benfeitores em paz, e não os ataca, possivelmente atuando como um guardião.

A coisa mais horripilante para a maioria das raças sobre o notório otyugh não é a natureza de sua dieta ou sua escolha para covis, mas sim que uma criatura com o gosto do otyugh pode ser outra coisa além de um irracional comedor de lixo. Na verdade, otyughs são surpreendentemente inteligentes e muitas vezes ávidos em formar alianças com aqueles que oferecem a eles um suprimento constante de diversas delícias em forma de vísceras e lixo. Muitos otyughs entendem o fato de outras criaturas os acharem desagradáveis e horrendos, mas poucos realmente se importam.

Ilustração por Ben Wootten

PAPAMOSCAS GIGANTE

Esta planta imponente é uma massa de vinhas e espinhos. Vários de seus caules são horrivelmente móveis, cada um termina em um conjunto de mandíbulas verdes cheias de dentes.

PAPAMOSCAS GIGANTE ND 10

XP 9.600

N planta Enorme

Inic +8; **Sentidos** sentido sísmico 18 m, visão na penumbra; Percepção +10

DEFENSIVA

CA 22, toque 12, desprevenido 18 (+4 Des, +10 natural, -2 tamanho)

PV 149 (13d8+91)

Fort +17, **Ref** +8, **Von** +5

Imunidade efeitos de ação mental, paralisia, veneno, metamorfose, sono, atordoar; **Resistência** ácido 20

OFENSIVA

Deslocamento 3 m

Corpo a Corpo 4 mordidas +15 (1d8+7 mais atracar)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Ataques Especiais engolfar

ESTATÍSTICAS

For 25, **Des** 18, **Con** 25, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 6

BBA +9; **BMC** +18 (+22 agarrar); **DMC** 32 (não pode ser derrubado)

Talentos Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida), Foco em Perícia (Furtividade), Golpe Vital, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Trespassar

Perícias Furtividade +9 (+17 em matagais), Percepção +10; **Modificadores Raciais** +8 de Furtividade em matagais

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos temperados

Organização solitário, par ou aleia (3-6)

Tesouro incidental

HABILIDADES ESPECIAIS

Engolfar (Ext) Se uma papamoscas gigante começa seu turno com um oponente, até duas categorias de tamanho menor que ela, agarrado em uma de suas bocas, ela pode fechar sua mandíbula completamente ao redor do inimigo fazendo um novo teste de manobra de combate (como se estivesse tentando imobilizar o inimigo). Se for bem sucedida, ela engolfa a presa e inflige 1d8+7 pontos de dano e 2d6 de dano ácido, pois a cavidade está cheia de enzimas digestivas. A vedação formada é hermética, de modo que a criatura engolfada corre risco de sufocamento. Engolfar é uma forma especial de imobilizar, e uma criatura engolfada pode escapar como se estivesse imobilizada, mas desde que a criatura engolfada esteja completamente dentro da mandíbula da planta, a vítima da papamoscas não pode ser atingida por efeitos ou ataques que exijam linha de visão ou linha de efeito. Uma papamoscas gigante que estiver agarrando ou imobilizando um inimigo não pode atacar outros alvos com sua mordida, mas não está impedida de fazer outras ações.

Uma planta resistente que cresce em áreas de solo ruim, mas de vida animal abundante, este perigoso predador é uma imensa versão de sua parente mais comum (e muito menor). Considerando que as papamoscas menores complementam seu crescimento capturando e comendo moscas, a papamoscas gigante faz o mesmo com animais, humanoides e qualquer coisa tola o suficiente para chegar perto demais. Lendas locais falam de plantas nomeadas como "capturadora de homens", "planta boca de peixe", "planta folha dragão", "abocanhadora de vacas" e "engolidora verde", mas os aventureiros sabem que é simplesmente uma papamoscas gigante. Uma vez que as presas da papamoscas gigante são muito mais espertas que insetos, esta planta enorme evoluiu para ser uma caçadora muito mais agressiva que sua parente menor. Ela pode se movimentar vagarosamente pelo chão, suas raízes se contorcem como tentáculos para se realocar até campos de caça mais populosos, e é bastante sagaz em se misturar com a folhagem ao redor. Os talos e mandíbulas de uma papamoscas gigante se movimentam rapidamente – eles procuram e mordem um transeunte com rapidez. A planta em si até tem uma pequena inteligência, e é capaz de escolhas táticas limitadas, tal como saber quando interromper um ataque a um inimigo poderoso.

Enquanto a maioria das papamoscas gigantes têm quatro conjuntos de mandíbulas, algumas podem ter apenas um, e outras oito ou mais. Como uma regra geral, o DV de uma papamoscas gigante pode ser aumentado em 2 e o seu bônus de armadura natural em +1 para cada ataque mordida adicional dado a ela, aumentando o ND em +1 para cada vez que o ataque e o DV for aumentado desta maneira. Se a planta for aumentada em mais do que 3 ou 4 mordidas (e também em mais que 6 ou 8 Dados de Vida), consulte a Tabela 1–1 na página 290 para ter certeza que o ND da planta continua apropriado.

Uma papamoscas gigante normalmente tem 6 metros de comprimento, mas geralmente a expansão se concentra perto da massa central – um conjunto de mandíbulas completamente crescidas de uma papamoscas tem 2,10 metros. Uma papamoscas gigante pesa 4.500 quilos.

Ilustração de Michael Jaecks

PÉGASO

Este magnífico cavalo tem grandes asas de pássaro saindo de suas costas e se move com uma graça tranquila e orgulhosa.

PÉGASO **ND 3**

XP 800

CB besta mágica Grande

Inic +2; **Sentidos** detectar o bem, detectar o mal, faro, visão no escuro 18m, visão na penumbra; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 14, toque 11, desprevenido 12 (+2 Des, +3 natural, -1 tamanho)

PV 34 (4d10+12)

Fort +7, **Ref** +6, **Von** +4

OFENSIVA

Deslocamento 18 m; voo 36 m (mediano)

Corpo a Corpo mordida +7 (1d3+4), 2 cascos +2 (1d6+2)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Habilidades Similares à Magia (NC 4°)

Sempre Ativo – *detectar o bem* (raio de 18m), *detectar o mal* (raio de 18 m)

ESTATÍSTICAS

For 18, **Des** 15, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 13

BBA +4; **BMC** +9; **DMC** 21 (25 contra derrubar)

Talentos Investida Aérea, Vontade de Ferro

Perícias Percepção +11, Sentir Motivação +7, Voo +5; **Modificadores Raciais** +4 Percepção

Idiomas comum (não podem falar)

ECOLOGIA

Meio **ambiente** planícies temperadas e quentes

Organização solitário, par, ou manada (6-10)

Tesouro nenhum

O pégaso é um magnífico cavalo alado que algumas vezes serve a causa do bem. Embora altamente valorizados como corcéis alados, os pégasos são criaturas selvagens e tímidas, não sendo de fácil amizade. Um pégaso típico tem 1,8 m de altura até o ombro e pesa cerca de 750 quilos e tem asas com 6 m de envergadura. Muitos pégasos são brancos, embora ocorra de um ser chocado com as cores e marcas de um cavalo comum.

O pégaso é, apesar de uma aparência, inteligente como um humano. Como tal, aqueles que tentam treinar um pégaso para servir de montaria descobrirão que ele é teimoso e até mesmo violento. Um pégaso não pode falar, mas ele entende o idioma Comum e prefere muito a companhia de um companheiro bondoso. O método apropriado para convencer um pégaso para servir de montaria é ser amigável com ele através de diplomacia, favores e boas ações. Um pégaso é geralmente indiferente a uma criatura de bondosa, inamistoso a uma neutra, e hostil com uma maligna – antes do pégaso servir de montaria, o pégaso deve ser favorável através de testes de Diplomacia ou outros meios. Cavalgar um pégaso requer uma sela exótica ou nenhuma sela, pois as cintas das selas normais atrapalham as asas da criatura. Um pégaso pode voar enquanto carrega um cavaleiro, mas o cavaleiro não pode atacar enquanto não obtiver sucesso em uma jogada de Cavalgar. Pégasos treinados não têm medo de combate e o cavaleiro não precisa testar Cavalgar a cada rodada para controlar sua montaria.

Pégasos colocam ovos – que valem 2.000 PO cada no mercado aberto, enquanto os jovens valem 3.000 PO por cabeça. Entretanto, por serem criaturas inteligentes e bondosas, vender os ovos e os jovens é, essencialmente, escravidão e mal-visto ou proibido em sociedades bondosas.

Pégasos amadurecem com a mesma idade que os cavalos. Treinadores profissionais cobram 1.000 PO para criar ou treinar um pégaso, o qual serve a um mestre bondoso ou neutro com absoluta fidelidade por toda a vida.

A carga leve para um pégaso é de até 150 kg; a carga média, de 151-300 kg; e a carga pesada 301-600 kg.

Em alguns pégasos, o sangue de um poderoso garanhão heroico ancestral é muito forte. Estes campeões tem a vida útil de um humano, um modelo evoluído, voo com manobrabilidade perfeita, resistência a fogo 10, +4 de bônus racial em testes contra veneno e imunidade a ataques de petrificação. Alguns são capazes de falar algumas palavras em Comum ou Celestial. Eles são totalmente cientes da sua superioridade sobre os cavalos comuns e pégasos, e não precisam de treino para voar com um cavaleiro, mas apenas se deixam ser montados por grandes heróis.

Ilustração por Andrew Hou

Perseguidor Tenebroso

Deste humanoide alto, tudo que pode ser visto através das faixas pretas enrolados em seu rosto é uma fronte pálida e olhos negros desalmados.

PERSEGUIDOR TENEBROSO ND 4

XP 1.200

CN humanoide (povo tenebroso) Médio

Inic +4; **Sentidos** enxergar no escuro; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 18, toque 14, desprevenido 14 (+2 armadura, +4 Des, +2 natural)

PV 39 (6d8+12)

Fort +4, **Ref** +9, **Von** +2

Fraquezas cegueira à luz

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo 2 espadas curtas +6/+6 (1d6+2 mais veneno/19-20)

Ataques Especiais estertor da morte, ataque furtivo (+3d6)

Habilidades Similares à Magia (NC 6º)

À vontade – *detectar magia, escuridão profunda, nevoeiro*

ESTATÍSTICAS

For 14, **Des** 18, **Con** 14, **Int** 9, **Sab** 11, **Car** 13

BBA +4; **BMC** +6; **DMC** 20

Talentos Acuidade com Armas, Combater com Duas Armas, Corte Duplo

Perícias Escalar +10, Furtividade +8, Percepção +8, Prestidigitação +5; **Modificadores Raciais** +4 Escalar, +4 Furtividade, +4 Percepção

Idiomas povo tenebroso, subterrâneo

QE usar venenos

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, gangue (1 perseguidor tenebroso e 2-5 rastejantes tenebrosos) ou clã (20-80 rastejantes tenebrosos mais 1 perseguidor tenebroso para cada 20 rastejantes tenebrosos)

Tesouro equipamento de PdM (armadura de couro, espadas curtas [2], mancha negra [6], outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Enxergar no Escuro (Sob) Um perseguidor tenebroso pode enxergar perfeitamente em escuridões de qualquer tipo, inclusive aquela criada por *escuridão profunda*.

Estertor da Morte (Sob) Quando um perseguidor tenebroso é morto, seu corpo queima numa explosão de chama branca quente, similar ao efeito de uma *bola de fogo* que inflige 3d6 pontos de dano em todas as criaturas em um raio de 6m da explosão. Um teste de Reflexos CD 15 evita metade do seu dano. O equipamento e o tesouro de um perseguidor tenebroso não é afetado por esta explosão. Esse teste é baseado em Constituição.

Usar Venenos (Ext) Perseguidores tenebrosos são habilidosos no uso de venenos e nunca correm risco de se envenenar. Assim como seus parentes diminutos, os rastejantes tenebrosos, os perseguidores tenebrosos usam veneno negro em suas armas e geralmente carregam 6 doses com eles. Veneno Negro – ferimento; *teste* Fort CD 15; *frequência* 1/rodada por 6 rodadas; *efeito* 1d2 For; 1 sucesso cura. A CD do veneno é baseada em Constituição.

Os estranhos e misteriosos perseguidores tenebrosos são os indiscutíveis líderes entre a sociedade do povo tenebroso. No subterrâneo profundo, estas criaturas vivem em estranhas vilas (alguns rumores sugerem que são cidades inteiras) construídas de pedra e fungos em cavernas afastadas onde são servidos e adorados por seus grosseiros e diminutos parentes, os rastejantes tenebrosos. Perseguidores tenebrosos raramente vêm até a superfície, mas quando fazem isso é em uma missão, e com tamanha força de criaturas,que nunca acaba bem para aqueles que eles procuram assaltar ou atormentar.

Perseguidores sombrios são humanoides altos e frágeis com uma pele incrivelmente pálida. Eles costumam vestir múltiplas camadas de roupas escuras e armaduras de couro preto, mas ao contrário de seus parentes menores, os trajes de um perseguidor tenebroso são sempre limpos e impecáveis. Cada perseguidor tenebroso carrega um par de espadas curtas – eles preferem estas armas a outras. Perseguidores tenebrosos medem 1,8 metros de altura e pesam 50 quilos. Em uma luta, perseguidores tenebrosos não se importam em sacrificar criaturas menores, incluindo os rastejantes tenebrosos, para vencer ou cobrir um recuo quando a situação está ruim. Eles detestam áreas bem iluminadas e sempre preferem lutar sob a cobertura de profunda escuridão. Perseguidores tenebrosos raramente lutarão até a morte se isso puder ser evitado, preferindo escapar se as coisas começarem a parecer ameaçadoras.

As origens dos perseguidores tenebrosos e dos rastejadores tenebrosos são cobertas de mistérios, se fazem mais difíceis de decifrar devido ao fato de que os perseguidores não mantêm registros da sua herança histórica. Muitos estudiosos acreditam que, assim como os drow descendem dos elfos, os povos tenebrosos devem descender da humanidade, seus poderes misteriosos e habilidades similares à magia são o resultado de gerações e mais gerações de devoção à magia sinistra e profana. Infelizmente, a verdadeira história da raça pode nunca ser conhecida.

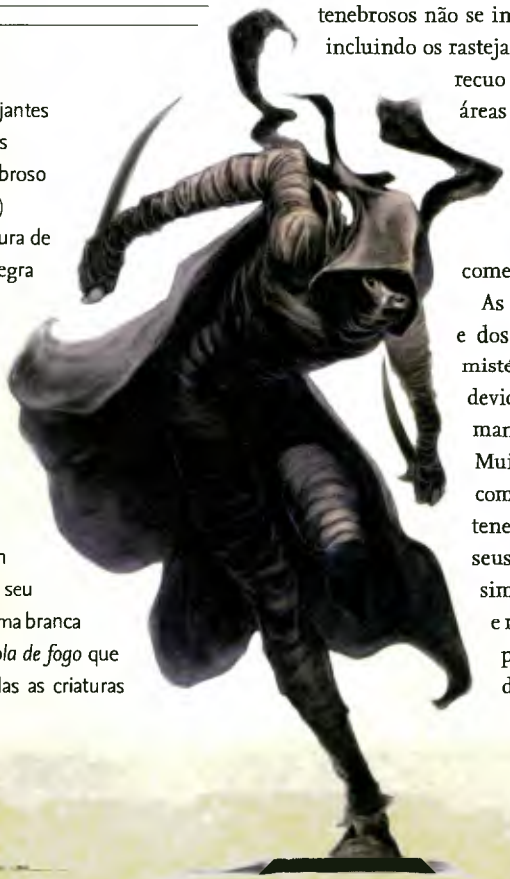


Ilustração de Eric Lofgren

PESADELO

Esta misteriosa criatura semelhante a um cavalo tem a pele preta como ébano. Fogo jorra de sua cabeça e narinas, e suas patas espalham faíscas.

PESADELO **ND 5**

XP 1.600

NM extraplanar (extraplanar, maligno) Grande

Inic +6; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 19, toque 11, desprevenido 17 (+2 Des, +8 natural, -1 tamanho)

PV 51 (6d10+18)

Fort +8, **Ref** +7, **Von** +3

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 27 m (bom)

Corpo a Corpo mordida +9 (1d4+4), 2 cascos +4 (1d6+2 mais 1d4 fogo)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais fumaça

Habilidades Similares à Magia (NC 6º)

1/dia (pessoal mais 1 cavaleiro apenas) – *viagem planar*

ESTATÍSTICAS

For 18, **Des** 15, **Con** 16, **Int** 13, **Sab** 13, **Car** 12

BBA +6; **BMC** +11; **DMC** 23 (27 contra derrubar)

Talentos Corrida, Iniciativa Aprimorada, Prontidão

Perícias Conhecimento (planos) +10, Furtividade +7, Intimidação +10, Percepção +12, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +10, Voo +13

Idiomas abissal, infernal

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer (Abaddon)

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Fumaça (Sob) Na batalha, um pesadelo exala fumaça que sufoca e cega oponentes, preenchendo um cone de 4,5 metros a cada rodada como uma ação livre. Qualquer um dentro do cone deverá ser bem sucedido em um teste de Fortitude CD 16 ou ficará enjoado por 1d6 minutos após deixar a área. Essa fumaça age como *névoa da escuridão* para propósitos de ocultação. Essa fumaça permanece por 1 rodada. A CD do teste é baseada em Constituição.

Pesadelos são arautos flamejantes da morte. Eles permitem que apenas as criaturas mais malignas os cavalguem, nunca como montarias, mas como parceiros de destruição.

Os cauchemar são a variante mais perigosa dos pesadelos, particularmente estimados por sua habilidade de entrar no Plano Etéreo com seu cavaleiro além de poder utilizar *viagem planar* para invadir outras realidades.

PESADELO, CAUCHEMAR

Este equino enorme flamejante permanece sob seus cascos fumegantes. O fogo do inferno brilha em seus olhos odiosos.

CAUCHEMAR **ND 11**

XP 12.800

NM extraplanar (extraplanar, maligno) Enorme

Inic +6; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +22

DEFENSIVA

CA 26, toque 10, desprevenido 24 (+2 Des, +16 natural, -2 tamanho)

PV 147 (14d10+70)

Fort +14, **Ref** +11, **Von** +7

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, voo 27 m (bom)

Corpo a Corpo mordida +22 (2d6+10), 2 cascos +17 (2d6+5 mais 1d6 fogo)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais fumaça (CD 22)

Habilidades Similares à Magia (NC 15º)

1/hora (pessoal mais 1 cavaleiro apenas) – *passeio etéreo, viagem planar*

ESTATÍSTICAS

For 31, **Des** 15, **Con** 21, **Int** 16, **Sab** 12, **Car** 12

BBA +14; **BMC** +26; **DMC** 38 (42 contra derrubar)

Talentos Ataque Poderoso, Corrida, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Trespassar, Ultrapassar Aprimorado, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +19, Blefar +18, Conhecimento (arcano, planos) +20, Furtividade +11, Intimidação +18, Percepção +22, Sentir Motivação +22, Voo +19

Idiomas abissal, infernal

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer (Abaddon)

Organização solitário

Tesouro nenhum

Ilustração por Andrew Hou

Pescador das Cavernas

Este caranguejo monstruoso do tamanho de um homem se prende tenazmente à pedra bruta, estendendo suas enormes pinças em ameaça

PESCADOR DAS CAVERNAS ND 2

XP 600

N inseto Médio

Inic +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 15, toque 11, desprevenido 14 (+1 Des, +4 natural)

PV 22 (3d8+9)

Fort +6, **Ref** +2, **Von** +1

Imunidade efeitos de ação mental

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escalada 6m

Corpo a Corpo 2 pinças +5 (1d4+3)

À distância filamento +3 (arrastar)

Ataques Especiais puxar (Filamento, 3 metros)

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 12, **Con** 17, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 4

BBA +2; **BMC** +5 (+9 com Puxar); **DMC** 16 (28 contra derrubar)

Perícias Escalar +11

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, par ou emaranhado (3-6)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Filamento (Ext) Um pescador das cavernas pode atirar um fino filamento de seda pegajosa como uma ação padrão. Esse ataque de toque à distância tem alcance de 18 metros e sem incremento de distância. Uma criatura atingida pelo filamento do pescador da caverna fica presa ao fio pegajoso. Como uma ação padrão, a criatura pode arrancar o filamento com um teste de Força CD 20. A criatura presa também pode tentar um teste de Arte da Fuga CD 25. O filamento tem CA 14 (toque 12), 5 PV e RD 15/cortante. Uma aplicação de líquido com alto teor alcoólico (ou uma dose de *solvente universal*) dissolve o adesivo e liberta a criatura presa pelo filamento. Um pescador das cavernas só pode ter um filamento ativo por vez.

Puxar (Ext) Um pescador das cavernas tem +4 de bônus racial nos testes de BMC feitos usando o ataque especial Puxar.

O pescador das cavernas é um predador especializado que habita cavernas. O modo de caça da criatura é único – ele escala a parede de uma caverna e se assenta em uma borda ou rachadura, tipicamente até uma altura de 9 metros. Bordas com vista para pontes e bordas mais baixas com vista para os abismos são os campos de caça favoritos para o pescador das cavernas. A criatura permanece na espreita até que sua presa se aproxime num raio de 18 metros, nesse ponto ele atira um cordão de seda com uma velocidade estonteante, atacando o alvo como um chicote. O filamento é incrivelmente pegajoso, e assim que o pescador atinge sua comida, ele puxa a refeição para comer, confiando em sua posição na borda alta que previne o ataque de aliados de sua presa enquanto a devora. Coleções de ossos e metros de filamentos descartados são sinais do habitat do pescador das cavernas.

Um pescador das cavernas produz seus filamentos com glândulas de seu corpo; quando ele fisga a vítima, ele geralmente come o filamento juntamente com sua refeição. É impossível coletar novos filamentos de um pescador das cavernas morto, mas filamentos coletados dos vivos são incrivelmente leves e fortes, funcionando como uma corda de seda depois que o adesivo pegajoso perde o efeito (o que ocorre em 3d6 minutos).

A glândula do filamento de um pescador das cavernas é útil na preparação de *cola-tudo* e itens mágicos pegajosos similares. Uma única glândula de um pescador das cavernas conta como matéria-prima no valor de 100 PO, descontado no custo final da criação do item.

Embora, o pescador das cavernas tenha muitas semelhanças superficiais com caranguejos, eles não se saem bem na água e não são bons nadadores. No entanto, muitos pescadores das cavernas fazem seus lares em cima de bordas que dão vista para rios subterrâneos, o que dá a eles um fluxo relativamente constante de comida, especialmente quando esses rios são usados como rota mercante. Aqueles que percorrem esses rios costumam viajar com alguns escravos a mais ou algum gado indesejado e quando se aproximam do local de caça do pescador das cavernas, eles mandam o animal ou escravo desafortunado numa balsa para distrair a fome do monstro.

Um pescador das cavernas tem 2,1 metros e pesa 200 quilos.

Ilustração de Eric Lofgren

PIXIE

Este minúsculo humanoide de aparência fantástica se move rapidamente com suas asas finas e de cores vibrantes.

PIXIE **ND 4**

XP 1.200

NB fada Pequeno

Inic +5; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +9

DEFENSIVA

CA 18, toque 17, desprevenido 12 (+5 Des, +1 esquiva, +1 natural, +1 tamanho)

PV 18 (4d6+4)

Fort +2, **Ref** +9, **Von** +6

Habilidade Defensiva invisibilidade; RD 10/ferro frio; **RM** 15

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, voo 18 m (bom)

Corpo a Corpo espada curta +8 (1d4-2/19-20)

À Distância arco longo +8 (1d6-2/x3)

Ataques Especiais flechas especiais

Habilidades Similares à Magia (NC 8º)

Sempre Ativo – *detectar o bem, detectar o caos, detectar o mal, detectar a ordem*

1/dia – *confusão menor* (CD 14), *detectar pensamentos* (CD 15), *dissipar magia, enredar* (CD 14), *escudo arcano, globos de luz, imagem permanente* (CD 19; apenas elementos visuais e sonoros)

ESTATÍSTICAS

For 7, **Des** 21, **Con** 12, **Int** 16, **Sab** 15, **Car** 16

BBA +2; **BMC** -1; **DMC** 15

Talentos Esquiva, Acuidade com Armas

Perícias Acrobacia +12, Arte da Fuga +12, Blefar +10, Conhecimento (natureza) +10, Furtividade +16, Percepção +9, Sentir Motivação +9, Usar Instrumento Mágico +10, Voo +18

Idiomas comum, silvestre

ECOLOGIA

Meio ambiente florestas temperadas

Organização solitário, gangue (2-4), bando (6-11) ou tribo (20-80)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Flechas Especiais (Sob) Quando um pixie atira uma flecha de qualquer arco, pode decidir trocar a propriedade da flecha borrifando seu pó de fada nela. Fazer isto é uma ação livre contanto que o pixie atire a flecha. Um pixie pode gerar uma quantidade de pó por dia igual ao seu valor de Carisma (16 usos por dia para a maioria das pixies) – a poeira é inútil para outra criatura a não ser que o pixie dê a poeira livremente. Neste caso, o pixie que decide qual efeito o pó terá em uma flecha quando aplicada, leva-se uma ação padrão para aplicar o pó na flecha. Uma vez que o pó da pixie é aplicado na flecha, o efeito escolhido persiste por apenas 1 rodada. Enquanto uma flecha for alterada desta maneira, ela não causará dano quando atingir – apenas aplicará seu novo efeito. Um pixie pode escolher entre estes três efeitos quando estiver colocando seu pó em uma flecha. Os testes de resistência são baseados em Carisma.

Encantar: O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Vontade CD 15 ou será afetado pela magia *encantar monstros* por 10 minutos.

Perda de Memória: O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Vontade CD 15 ou será afetado pela magia *modificar memória* (esse efeito só pode eliminar os últimos 5 minutos de uma memória – um pixie usa esta habilidade para o alvo esquecer que encontrou o pixie e então não o seguirá mais quando ele fugir).

Dormir: O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Vontade CD 15 ou ele adormecerá por 5 minutos.

Invisibilidade (Sob) Um pixie permanece invisível mesmo quando ataca. Esta habilidade é constante, mas o pixie pode suprimir ou retomar isto como uma ação livre.

Talvez a mais conhecida e a mais evasiva de todas as criaturas feéricas, os pixie vivem nas mais profundas e primitivas florestas, mas sua insaciável curiosidade muitas vezes os leva para longe de casa. A maioria dos pixies mede um pouco mais de meio metro de altura – embora eles normalmente voem ao nível dos olhos das criaturas enquanto conversam para manter o contato visual – pesando cerca de 15 kg. Pixies falam muito rápido e podem se animar facilmente.

Seres estranhos além do mundo natural, pixies tem magias que ocasionalmente os favorecem de formas estranhas. Por exemplo, um em cada 10 pixies exibem uma habilidade mágica adicional e podem usar uma vez por dia (nível de conjurador 8º), geralmente *metamorfose perniciosa, forma animal II* (somente criaturas Minúsculas) e até mesmo uma magia poderosa como *dança irresistível*. Alternativamente, os tipos de efeitos que o pó de fada tem nas flechas pode ser mudado – como uma regra geral, estes efeitos devem afetar a mente. *Confusão, medo, riso histérico,* e *hipnotismo* são todas boas escolhas para variar o poder de uma flecha pixie. Deve-se ter cuidado ao atribuir poderes alternativos para uma pixie, pois isso pode criar uma ameaça que excede de longe o que as estatísticas físicas delas (e o ND relativamente baixo) podem suportar racionalmente.

Ilustração por Tyler Walpole

Polvo

Oito tentáculos, cada um adornado com fileiras de incontáveis ventosas, desenrolando-se a partir do corpo em forma de barril desta criatura com grande olhos.

POLVO **ND 1**

XP 400

N animal (aquático) Pequeno

Inic +3; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +1

DEFENSIVA

CA 15, toque 14, desprevenido 12 (+3 Des, +1 natural, +1 tamanho)

PV 13 (2d8+4)

Fort +5, **Ref** +6, **Von** +1

Habilidades Defensivas nuvem de tinta

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 9 m, propulsão 60 m

Corpo a Corpo mordida +5 (1d3+1 mais veneno), tentáculos +3 (atracar)

ESTATÍSTICAS

For 12, **Des** 17, **Con** 14, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 3

BBA +1; **BMC** +1 (+5 agarrar); **DMC** 14 (não pode ser derrubado)

Talentos Acuidade com Armas, Ataques Múltiplos[B]

Perícias Arte da Fuga +13, Furtividade +20, Natação +9; **Modificadores Raciais** +8 Furtividade, +10 Arte da Fuga

ECOLOGIA

Meio ambiente oceanos temperados ou frios

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Nuvem de Tinta (Ext) Um polvo pode emitir um esfera de tinta com 3 metros de raio uma vez por minuto como uma ação livre. A tinta causa ocultação total na água e permanece por 1 minuto.

Propulsão (Ext) Um polvo pode se propelir para trás uma vez por rodada como uma rodada de ação completa, numa velocidade de 60 metros. Ele deve se mover em linha reta enquanto se propelir, e não provoca ataques de oportunidade quando o faz.

Veneno (Ext) Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 13; *frequência* 1/rodada a cada 6 rodada; *efeito* 1 dano For; *cura* 1 sucesso.

O polvo é uma criatura astuta capaz de utilizar táticas complexas para conseguir comida.

Polvo como Companheiro

Estatísticas Iniciais: Tamanho Pequeno; **CA** +1 natural; **Deslocamento** 6 m, nado 9 m, propulsão 60 m; **Ataque** mordida (1d3), tentáculos (atracar); **Atributos** For 12, Des 17, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 3; **QE** visão na penumbra, nuvem de tinta.

Progressão no 4º nível: Ataque mordida (1d3 mais veneno); **Atributos** For +2, Con +2.

Polvo Gigante

Uma tempestade de tentáculos, cada um medindo 6 metros, se debatem com precisão mortal do corpo encouraçado deste polvo gigante.

POLVO GIGANTE **ND 8**

XP 4.800

N animal (aquático) Grande

Inic +6; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 18, toque 11, desprevenido 16 (+2 Des, +7 natural, -1 tamanho)

PV 90 (12d8+36)

Fort +11, **Ref** +12, **Von** +7

Habilidades Defensivas nuvem de tinta (esfera com 9 metros de raio)

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 9 m, propulsão 60 m

Corpo a Corpo mordida +13 (1d8+5 mais veneno), 8 tentáculos +11 (1d4+2 mais atracar)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m (6 m com tentáculos)

Ataque Especial constrição (tentáculo, 1d4+2)

ESTATÍSTICAS

For 20, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 3

BBA +9; **BMC** +15 (+19 agarrar); **DMC** 27 (não pode ser derrubado)

Talentos Ataques Múltiplos[B], Foco em Perícia (Furtividade), Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro

Perícias Arte da Fuga +18, Furtividade +18, Natação +13, Percepção +8; **Modificadores Raciais** +10 Arte da Fuga, +8 Furtividade

ECOLOGIA

Meio ambiente qualquer oceano

Organização solitário

Tesouro incidental

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 19; *frequência* 1/rodada a cada 6 rodada; *efeito* 1d3 For; *cura* 2 sucesso.

O polvo gigante é um verdadeiro monstro capaz de agarrar e comer tubarões, humanos ou qualquer coisa que ele possa agarrar com seus tentáculos.

POVO DO MAR

Entrando e saindo das ondas que quebram, essa bela mulher tem o torso inferior de um longo e esguio peixe.

POVO DO MAR ND 1/3

XP 135

Combatente povo do mar 1

N humanoide (aquático) Médio

Inic +1; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +3

DEFENSIVA

CA 13, toque 11, desprevenido 12 (+1 Des, +2 natural)

PV 7 (1d10+2)

Fort +4, **Ref** +1, **Von** -1

OFENSIVA

Deslocamento 1,5 m, nado 15 m

Corpo a Corpo tridente +2 (1d8+1)

À Distância besta pesada +2 (1d10/19-20)

ESTATÍSTICAS

For 13, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 9, Car 10

BBA +1; **BMC** +2; **DMC** 13 (não pode ser derrubado)

Talentos Foco em Perícia (Percepção)

Perícias Natação +13, Percepção +3;

Idiomas aquan, comum

QE anfíbio

ECOLOGIA

Meio ambiente oceanos temperados

Organização solitário, companhia (2-4), patrulha (3-10 mais 2 tenentes de 3º nível e 1 líder de 3º-6º nível) ou cardume (11-60 mais 1 sargento de 3º nível a cada 20 adultos, 5 tenentes de 5º nível, 3 capitães de 7º nível e 8-12 golfinhos)

Tesouro equipamento PdM (tridente, besta pesada com 10 virotes, outros tesouros)

De sua cintura para cima, o povo do mar exibe torsos humanos bem definidos e características delicadas de elfos e outros humanoides relacionados ao mundo natural. A parte inferior do povo do mar consiste em escamas e cauda de um grande peixe.

Dependendo da região, a tonalidade das escamas do povo do mar varia, incluindo prateado, verde pálido ou até mesmo azul com listras de amarelo e carmesim. O povo do mar geralmente mede de 1,60 a 1,80 de comprimento e pesa 100 quilos, sendo as mulheres menores e mais leves que os homens. Embora anfíbios, o povo do mar tem dificuldade para se mover em terra e raramente chega a vagar mais que 1 milha do oceano.

É muito raro alguém do povo do mar fazer contato com alguma criatura que não seja do seu tipo. Na verdade, muitos não medem esforços para conduzir marinheiros para longe de suas terras, mesmo que tenham que recorrer à violência caso necessário. Relatos antigos insinuam que o povo do mar protege um terrível segredo ligado às profundezas e embora nenhum relato mencione o que é, tudo que o povo do mar está disposto a fazer para permanecer isolado de outras raças destaca a importância desse segredo.

Enquanto a maior parte do povo do mar aparenta ser uma raça bela e poderosa, alguns estudiosos e marinheiros sussurram sobre um povo do mar mutante e degenerado que vaga pelas profundezas, nas regiões mais isoladas dos mares e oceanos. Algumas evidências constatam que esses seres caíram na adoração de poderes sinistros e distorcidos que espreitam na escuridão abaixo, enquanto outras teorias dizem que todos os povos do mar estão nessa agenda sinistra, mesmo aqueles que dizem acreditar que controlam o seu próprio destino, na verdade, desconhecem o fato que são apenas marionetes de uma raça de mestres das profundezas marinhas.

Povo do mar como personagens

Os integrantes do povo do mar são definidos pelos seus níveis de classe – eles não possuem Dados de Vida racial. O povo do mar tem as seguintes características raciais.

+2 Destreza, +2 Constituição, +2 Carisma: O povo do mar é gracioso, robusto e belo.

+2 Armadura Natural: O povo do mar tem pele resistente.

Áquatico: o povo do mar é aquático e pode respirar embaixo d'água. Seu deslocamento base é de 1,5 metros em terra, mas seu deslocamento a nado é de 15 metros. Eles são anfíbios, mas preferem não passar muito tempo fora d'água.

Visão na Penumbra: Todos os povos do mar têm visão na penumbra.

Idiomas: Todos os povos do mar começam falando comum e aquan. O povo do mar com um valor de Inteligência mais alto pode escolher os seguintes idiomas: abolete, aklo, dracônico, élfico, sahuagin e silvestre.

Ilustração por Alex Shim

Povo Lagarto

Este humanoide reptiliano possui escamas verdes, um focinho pequeno e dentuço e uma grossa cauda parecida com a de um jacaré.

POVO LAGARTO **ND 1**

XP 400

N humanoide (reptiliano) Médio

Inic +0; **Sentidos** Percepção +1

DEFENSIVA

CA 17, toque 10, desprevenido 17 (+5 natural, +2 escudo)

PV 11 (2d8+2)

Fort +4, **Ref** +0, **Von** +0;

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, nado 4,50 m

Corpo a Corpo maça-estrela +2 (1d8+1), mordida +0 (1d4); ou garra +2 (1d4+1), mordida +2 (1d4+1)

À distância azagaia +1(1d6+1)

ESTATÍSTICAS

For 13, **Des** 10, **Con** 13, **Int** 9, **Sab** 10, **Car** 10

BBA +1; **BMC** +2; **DMC** 12

Talentos Ataques Múltiplos

Perícias Acrobacia +2, Natação +8, Percepção +1; **Modificadores Raciais** +4 Acrobacia

Idioma dracônico

QE prender respiração

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos temperados

Organização solitário, par, bando (3-12) ou tribo (13-60)

Tesouro equipamento de PdM (escudo de madeira pesado, maça-estrela, 3 azagaias)

HABILIDADES ESPECIAIS

Prender Respiração (Ext) O povo lagarto pode prender sua respiração por um número de rodadas igual a 4 vezes seu valor de Constituição antes de correr risco de afogamento.

O povo lagarto é composto de predadores reptilianos poderosos e orgulhosos que fazem suas casas comunais em profundas vilas dispersas dentro de pântanos e brejos. Sem interesse na colonização de terras secas e satisfeitos com suas armas e rituais simples que os têm servido bem por milênios, o povo lagarto é visto por outras raças como selvagens atrasados, mas dentro das comunidades isoladas, mas na verdade é um povo ativo, cheio de tradições e uma história oral que remonta a antes dos seres humanos caminharem eretos.

A maioria do povo lagarto mede de 1,80 a 2,10 metros de altura e pesa de 100 a 125 quilos, seus músculos poderosos são cobertos de escamas verdes, cinzas e marrons. Algumas raças têm espinhos dorsais curtos ou golas coloridas, e todos nadam bem se movendo com golpes de sua poderosa cauda de 1,20 m de comprimento. Embora se sintam completamente em casa na água, eles respiram ar e retornam para seus montes agrupados para reproduzir e dormir. Como seu sangue reptiliano faz com que eles fiquem preguiçosos no frio, a maioria do povo lagarto caça e trabalha durante o dia e retornam para suas habitações amontoadas à noite para ficar com outros membros da tribo no calor compartilhado de grandes fogueiras de turfa.

Embora geralmente neutros, o comportamento retraído do povo lagarto, sua firme rejeição às "dádivas" da civilização e sua lendária ferocidade em batalha, faz com que eles sejam vistos negativamente pela maioria dos humanoides. Estes traços permanecem por boas razões, entretanto, seu ritmo lento de reprodução não é páreo para os humanoides de sangue quente, e aquelas tribos que não defendem seus territórios de pantanal até o último suspiro rapidamente encontram-se aniquiladas por hordas de mamíferos. Quanto à sua tendência em consumir os corpos de amigos e inimigos mortos, o prático povo lagarto é rápido em responder que a vida é dura no pântano, e nada deve ser desperdiçado.

O povo lagarto apresentado aqui vive em um ambiente pantanoso. As tribos do povo lagarto podem existir em outros meios tão bem quanto, mas eles perdem seu deslocamento a nado e recebem um deslocamento de escalada de 4,50 metros.

Ilustração de Ben Wootten

PSEUDODRAGÃO

Este dragão em miniatura do tamanho de um gato doméstico tem escamas delicadas, chifres pontudos, pequenos dentes afiados e uma cauda cheia de ferrões farpados.

PSEUDODRAGÃO **ND 1**

XP 400

NB dragão Minúsculo

Inic +2; **Sentidos** sentido às cegas 18 m, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +6

DEFENSIVA

CA 16, toque 14, desprevenido 14 (+2 Des, +2 natural, +2 tamanho)

PV 15 (2d12+2)

Fort +4, **Ref** +5, **Von** +4

Imunidade paralisia, sono; **RM** 12

OFENSIVA

Deslocamento 4,5 m, voo 18 m (bom)

Corpo a Corpo ferrão +6 (1d3-2 e veneno), mordida +6 (1d2-2)

Espaço 0,5 m; **Alcance** 0 m (1,5 m com a cauda)

ESTATÍSTICAS

For 7, **Des** 15, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 10

BBA +2; **BMC** +2; **DMC** 10 (14 contra derrubar)

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Diplomacia +5, Furtividade +19 (+23 em florestas), Percepção +6, Sentir Motivação +6, Sobrevivência +6, Voo +15; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade (+8 em florestas)

Idiomas dracônico; telepatia (18 m)

ECOLOGIA

Meio ambiente florestas temperadas

Organização solitário, par ou ninhada (3 -5)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Ferrão – ferimento; *TR* Fort CD 14; *frequência* 1/minuto a cada 10 minutos; *efeito* sono por 1 minuto; *cura* 1 sucesso; A CD do teste é baseada em Constituição e inclui um bônus racial de +2.

Pseudodragões são primos minúsculos dos verdadeiros dragões, são brincalhões, porém tímidos. Eles frequentemente só emitem gorjeios, assovios, rosnados e ronronados, mas podem se comunicar telepaticamente com qualquer criatura inteligente. Com aproximação pacífica e oferta de comida, eles geralmente se dispõem a compartilhar informações sobre o que viram em seu território, mas diante de ameaças e violência, eles irão fugir.

Pseudodragões são carnívoros, devoradores de insetos, roedores, pequenos pássaros e cobras, embora às vezes se alimentem de ovos, a maioria também gosta de manteiga, queijo e peixe. Eles podem tanto caçar sozinhos como lagartos ou procurar presas voando, como aves de rapina. Tão inteligentes quanto um humanoide típico, eles não gostam de serem tratados como animais de estimação e preferem ser tratados como amigos. Eles têm receio de pessoas malignas, mas podem se vincular a feiticeiros e magos como familiares, alguns são amigos de druidas e patrulheiros ou são parceiros de dragões bondosos como batedores. Pseudodragões irão servir de familiares se eles aprovarem a personalidade do conjurador (e se o conjurador tiver o talento de Familiar Aprimorado), mas muitas vezes também se relacionam com aqueles cuja companhia eles gostam ou os quais se provam verdadeiros amigos. Um pseudodragão poderá seguir outro personagem dessa maneira por dias, semanas, anos ou até mesmo uma vida inteira se a criatura é tratada bem, alimentada e geralmente bem-amada.

Quando chegam à idade adulta, o corpo de um pseudo-dragão alcança até 30 centímetros de extensão e 60 centímetros de cauda, pesando cerca 3,5 kg. O ovo de um pseudodragão é do tamanho de um ovo de galinha, mas com casca de couro e com manchas marrons. Uma fêmea bota 2-5 ovos toda primavera. Uma ninhada de pseudodragões (o coletivo da criatura, não deve ser confundida com pseudodragões da mesma ninhada de ovos) geralmente consiste de um casal com vários filhotes quase adultos.

Ilustrado por Kevin Yan

PUDIM NEGRO

Esta ameba negra e amorfa se acumula sobre si, um monte trêmulo de visco escuro que brilha sombriamente antes de avançar adiante.

PUDIM NEGRO **ND 7**

XP 3.200

N limo Enorme

Inic -5; **Sentidos** percepção às cegas 18 m; Percepção -5

DEFENSIVA

CA 3, toque 3, desprevenido 3 (-2 tamanho, -5 Des)

PV 105 (10d8+60)

Fort +9, **Ref** -2, **Von** -2

Habilidades Defensivas características de limo, dividir-se

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escalada 6 m

Corpo a Corpo pancada +8 (2d6+4 mais 2d6 ácido mais atracar)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais constrição (2d6+4 mais 2d6 ácido), corrosão

ESTATÍSTICAS

For 16, **Des** 1, **Con** 22, **Int** –, **Sab** 1, **Car** 1

BBA +7; **BMC** +12 (+16 agarrar), **DMC** 17 (27 contra encontrão, não pode ser derrubado)

Perícias Escalar +11

QE características de limo, sucção

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Ácido (Ext) Um pudim negro secreta um ácido digestivo que dissolve rapidamente quaisquer materiais orgânicos e metálicos, mas que não afeta as rochas. Cada vez que uma criatura sofre dano de ácido do pudim negro, suas roupas e armadura recebem a mesma quantidade de dano de ácido. Um teste de Reflexos CD 21 previne o dano às roupas e armadura. Uma arma de metal ou madeira que atinja o pudim negro recebe 2d6 de dano ácido, a menos que o portador da arma seja bem sucedido em um teste de Reflexos CD 21. Se um pudim negro permanecer em contato com um objeto de madeira ou metal por 1 rodada completa, ele causa ao objeto 21 pontos de dano ácido (sem teste de resistência). A CD do teste é baseada em Constituição.

Corrosão (Ext) Uma vítima da constrição de um pudim negro sofre -4 de penalidade nos testes de Reflexos feitos para resistir ao dano de ácido aplicado às roupas e armadura.

Dividir-se (Ext) As armas cortantes e perfurantes não causam dano ao pudim negro. Ao invés disso, a criatura se separa em dois pudins idênticos, cada um com metade dos pontos de vida atuais do original (arredondados para baixo). Um pudim com 10 pontos de vida ou menos não pode se separar e morre caso seus pontos de vida sejam reduzidos a 0.

Sucção (Ext) O pudim negro pode criar uma poderosa sucção contra qualquer superfície que ele escale, fazendo com que possa se pendurar de ponta-cabeça com facilidade. Um pudim negro pode estabilizar ou cancelar a sucção com uma ação rápida e enquanto estiver usando sua sucção, ele se move com metade do seu deslocamento. Por causa da sucção, o DMC do pudim negro recebe um bônus de +10 para resistir a encontrões, golpes avassaladores e outros ataques e efeitos que tentem movê-lo fisicamente do lugar.

Ilustração de Michael Jaecks

Os pudins negros são os lixeiros do submundo, constantemente à procura de uma refeição. Eles podem sentir objetos orgânicos ou metálicos a 18 metros e atacam sem pensar tais itens ou seres, até dissolvê-los ou até a gosma ser morta. O pudim negro se reproduz partindo um pedaço do seu corpo, formando um novo pudim negro menor, que cresce e atinge o tamanho completo dentro de 1 mês. Algumas das criaturas mais inteligentes do submundo usam pudins negros como descartadores naturais de lixo, criando poços de pedra para abrigar o pudim e jogando lixo orgânico ou inimigos conforme for necessário.

Espécimes maiores de pudins negros foram encontrados nas partes mais profundas do mundo, eles são criaturas do tipo Imenso com até 30 DV. Existem rumores da existência de outros pudins coloridos, como os brancos que vivem no ártico, os marrons que vivem em pântanos e os pudins bronze que vivem em desertos.

QUIMERA

Este monstro alado tem o corpo de um leão, além de duas cabeças a mais nos flancos do corpo felino – a de um dragão e de um bode com chifres.

QUIMERA **ND 7**

XP 3.200

CM besta mágica Grande

Inic +5; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +10

DEFENSIVA

CA 19, toque 10, desprevenido 18 (+1 Des, +9 natural, -1 tamanho)

PV 85 (9d10+36)

Fort +9, **Ref** +7, **Von** +6

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, voo 15 m (ruim)

Corpo a Corpo mordida +12 (2d6+4), mordida +12 (1d8+4), lacerar +12 (1d8+4), 2 garras +12 (1d6+4)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais sopro

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 12, **Con** 17, **Int** 4, **Sab** 13, **Car** 10

BBA +9; **BMC** +14; **DMC** 25 (29 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada, Planar, Vitalidade, Vontade de Ferro

Perícias Furtividade +4 (+8 no cerrado ou arbusto), Percepção +10, Voo +2; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade no cerrado ou arbusto, +2 Percepção

Idiomas dracônico

ECOLOGIA

Meio ambiente colinas temperadas

Organização solitário, par, alcateia (3-6) ou revoada (7-12)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Sopro (Sob) O sopro de uma quimera depende da cor de sua cabeça de dragão, de acordo com a tabela abaixo. Independente do seu tipo, uma quimera pode usar o sopro a cada 1d4 de rodadas, causando 6d8 pontos de dano, permitindo um teste de Reflexos CD 17 para receber metade do dano. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Para determinar aleatoreamente a cor da cabeça da quimera e seu sopro, role 1d10 e consulte a tabela abaixo.

d10	Cor da Cabeça	Sopro
1–2	Negra	Linha de 12 metros de Ácido
3–4	Azul	Linha de 12 metros de Eletricidade
5–6	Verde	Cone de 6 metros de Ácido
7–8	Vermelha	Cone de 6 metros de Fogo
9–10	Branca	Cone de 6 metros de Frio

Quimeras são criaturas monstruosas nascidas do mal primordial. Odiosas e famintas, elas caçam na terra ou no ar.

A cabeça de dragão de uma quimera pode ser de qualquer tipo maligno, com o sopro correspondente, suas asas geralmente combinam com as escamas em sua cabeça. Quimeras falam com as três vozes intercaladas, mas raramente o fazem, apenas quando bajulam uma criatura mais poderosa. Uma quimera mede 1,5 metros de altura até o ombro, aproximadamente 3 metros de comprimento e pesam 350 quilos.

Quimeras preferem carne, mas podem subsistir apenas com vegetais se for necessário (contudo ser forçada a isso geralmente as deixa mais mal-humoradas do que o normal). Como voam, podem escolher e pegar sua presa, e elas geralmente caçam em uma área vasta a procura de comida fácil. Elas são muito estúpidas e beligerantes para adquirir seguidores, mas algumas vezes uma tribo de kobolds oferece alguns tributos.

Por outro lado, elas são inteligentes e teimosas o suficiente para que sejam péssimos animais de estimação, e apenas uma criatura significativamente mais poderosa pode mantê-las submissas. Elas podem formar parcerias com humanoides respeitáveis ou criaturas similares, e até mesmo consentir de ser usada como montaria. Uma alcateia de quimeras é muita leonina em sua hierarquia, com um macho alfa dominando o grupo e a maior parte da caça sendo feita pelas fêmeas. Uma quimera solitária pode ser um macho ou fêmea jovem com filhotes nas proximidades.

Ilustrações de Peter Bergting

Rã Gigante

Esta criatura parece com uma rã normal, com a pele verde escuro, úmida e malhada, mas que cresceu até atingir um tamanho verdadeiramente monstruoso.

RÃ GIGANTE **ND 1**

XP 400

N animal Médio

Inic +1; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +3

DEFENSIVA

CA 15, toque 15, desprevenido 11 (+1 Des, +1 natural)

PV 15 (2d8+6)

Fort +6, **Ref** +6, **Von** -1

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, nado 9 m

Corpo a Corpo mordida +3 (1d6+2 mais atracar) ou língua +3 toque (atracar)

Espaço 1,5 m; **Alcance** 1,5 m (4,5 m com a língua)

Ataques Especiais puxar (língua, 1,5 m), engolir inteiro (1d4 dano de concussão, CA 10, 1 PV), língua

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 13, **Con** 16, Int 1, Sab 8, **Car** 6

BBA +1; **BMC** +3 (+7 agarrar); DMC 14 (18 contra derrubar)

Talentos Reflexos Rápidos

Perícias Acrobacia +9 (+13 saltando), Furtividade +5, Natação +10, Percepção +3; **Modificadores Raciais** +4 Acrobacia (+8 saltando), +4 Furtividade

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos quentes ou temperados e aquático

Organização solitário, par ou exército (3-8)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Língua (Ext) A língua de uma rã gigante é um ataque primário com alcance igual a três vezes o alcance normal da rã (4,5 metros para uma rã gigante Médio). A língua de uma rã gigante não causa dano em um acerto, mas pode ser usada para atracar. Uma rã gigante não ganha a condição agarrar enquanto estiver usando sua língua desta maneira.

Rãs gigantes têm dentes afiados como navalhas forrando suas bocas. Elas têm 1,80 metros de altura e pesam 100 quilos.

Companheira Rã

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 9m, nado 18 m; **CA** +1 armadura natural; **Ataque** mordida (1d6); **Valores de Atributo** For 15, Des 13, Con 16, Int 1, Sab 9, Car 6; **QE** visão na penumbra, faro, língua, puxar.

Avanço do 4º Nível: Valores de Atributo For +2, Des +2; **QE** engolir inteiro.

Rã Venenosa

Esta pequena rã tem a pele verde brilhante e vermelho, com listras azul-elétrico sobre as patas traseiras

RÃ VENENOSA **ND ½**

XP 200

N animal Miúdo

Inic +1; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +3

DEFENSIVA

CA 13, toque 13, desprevenido 12 (+1 Des, +2 tamanho)

PV 4 (1d8)

Fort +2, **Ref** +3, **Von** -1

OFENSIVA

Deslocamento 3 m, nado 6 m

Corpo a Corpo mordida +3 (1 mais veneno)

Espaço 75 cm; **Alcance** 0

ESTATÍSTICAS

For 2, **Des** 12, **Con** 11, **Int** 1, **Sab** 9, **Car** 10

BBA +0; **BMC** - 1; **DMC** 5 (9 contra derrubar)

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Acrobacia +5 (+1 saltando), Furtividade +13, Natação +9, Percepção +3; **Modificadores Raciais** +4 Acrobacia (+8 saltando), +4 Furtividade; usa Des para natação

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos quentes e aquático

Organização solitário, par ou exército (3-12)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Ferimento; TR Fort CD 10; *frequência* 1 /rodada por 6 rodadas; *efeito* 1 d2 Con; *cura* 1 sucesso.

As rãs venenosas são de uma cor verde brilhante, com marcas adicionais amarelas, vermelhas e azul brilhante. Elas medem pouco mais de 30 centímetros e pesam 5 quilos. O veneno das rãs venenosas é geralmente colhido por tribos primitivas e usado para cobrir virotes e flechas para caçar. A rã venenosa pode ser maior, basta aplicar o modelo simples de gigante ou apenas dando para uma rã gigante normal uma mordida venenosa da rã venenosa.

Ilustração de Dean Spencer

RÃEMOTE

Esta imensa criatura parecida com um sapo de três olhos ergue-se em suas poderosas patas traseiras. No lugar dos braços, quatro tentáculos enormes se debatem e contorcem.

RÃEMOTE **ND 13**

XP 25.600

N aberração Enorme

Inic +5; **Sentidos** percepção às cegas 9 m, visão 360°, visão no escuro 18 m; Percepção +16

DEFENSIVA

CA 28, toque 9, desprevenido 27 (+1 Des, +19 natural, -2 tamanho)

PV 184 (16d8+112)

Fort +12, **Ref** +8, **Von** +11

Imunidade eletricidade (parcial); **Resistência** fogo 10

Fraquezas lentidão por eletricidade

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 9 m

Corpo a Corpo mordida +20 (2d6+10/19–20 mais atracar), 4 tentáculos +18 (1d8+5 mais atracar), língua +18 (1d4+5 mais atracar)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m (9 m com a língua)

Ataques Especiais constrição (tentáculo, 1d6+10), engolir inteiro (3d6+10 de dano, CA 19, PV 18)

ESTATÍSTICAS

For 30, **Des** 13, **Con** 24, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 11

BBA +12; **BMC** +24 (agarrar +28); **DMC** 35

Talentos Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida), Estocada, Foco em Perícia (Furtividade), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Trespassar

Perícias Furtividade +14 (+22 em pântanos), Natação +18, Percepção +16; **Modificadores Raciais** +8 de Furtividade em pântanos, +8 em Percepção

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos temperados

Organização solitário

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Lentidão por Eletricidade (Ext) Embora um rãemote seja imune a dano de eletricidade, sempre que ele receber este tipo de dano de alguma forma, ele fica lento por 1 rodada.

Visão 360° (Ext) Os olhos do rãemote, que ficam numa haste, permitem que ele veja em todas as direções ao mesmo tempo. Ele não pode ser flanqueado.

Felizmente raro, o rãemote é um dos mais ferozes e monstruosos predadores das profundezas das terras pantanosas. Capazes de capturar e comer dinossauros e até mesmo dragões, o rãemote é um caçador de emboscadas assustadoramente efetivo quando à espreita de presas, a criatura imensa esconde-se nos poços das profundezas dos pântanos e lamaçais de modo que somente o topo de seu pedúnculo ótico aparece na superfície. Os olhos de um rãemote são incrivelmente perspicazes, mas o que é muito mais impressionante é a língua do monstro. Como uma cobra, um rãemote pode "saborear" seus arredores com extraordinária precisão. Os estudiosos tem debatido longamente sobre a origem deste estranho imenso predador, argumentando que seus sentidos incomuns, fisiologia e resistência fazem dele algo a mais que um animal. Os druidas e outros servos do mundo natural concordam – o rãemote pode agir como um animal, mas nunca parece totalmente "confortável" com suas redondezas. Perpetuamente descontrolado, um rãemote muitas vezes parece matar simplesmente por matar – vomitando alimentos parcialmente digeridos para ingerir novas presas quando as encontra. Não é inédito encontrar estas criaturas estranhas longe de seu habitat natural, como se o pântano não concordasse com sua presença e os enviasse em busca de um novo lar. Alguns sábios argumentam que os rãemote não são deste mundo, contudo, e que essas andanças são impulsos instintivos para buscar o seu verdadeiro lar – um lar não representado pelo estranho mundo em que a fera se encontra presa.

Um rãemote mede 6,60 metros de altura até seu ombro e pesa 8.000 quilos.

Ilustração de Eric Lofgren

Rakshasa

Os dedos virados para trás e o visual animalesco e carrancudo, deixam poucas dúvidas quanto a sua natureza abissal.

RAKSHASA **ND 10**

XP 9.600

OM extraplanar (nativo, metamorfo) Médio

Inic +9; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 25, toque 16, desprevenido 19 (+5 Des, +1 esquiva, +9 natural)

PV 115 (10d10+60)

Fort +9, **Ref** +12, **Von** +8

RD 15/bem ou perfurante; **RM** 25

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo kukri +1 +16/+11 (1d4+4/15–20), garra +10 (1d4+1), mordida +10 (1d6+1)

Ataques Especiais detectar pensamentos

Magias Conhecidas (NC 7°)

3° (5/dia) – *relâmpago* (CD 16), *sugestão* (CD 16)

2° (7/dia) – *flecha ácida, invisibilidade, imagem menor*

1° (7/dia) – *armadura arcana, encantar pessoas* (CD 14), *escudo, imagem silenciosa, mísseis mágicos*

0 – *detectar magia, emendar, globos de luz, mãos mágicas, mensagem, prestidigitação, som fantasma* (CD 13)

ESTATISTICAS

For 16, **Des** 20, **Con** 22, **Int** 13, **Sab** 13, **Car** 17

BBA +10; **BMC** +13; **DMC** 29

Talentos Acuidade com Armas, Crítico Aprimorado (kukri), Especialização em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada

Perícias Apresentação +16, Blefar +20, Diplomacia +16, Disfarce +24, Furtividade +18, Percepção +14, Sentir Motivação +14; **Modificadores Raciais** +4 Blefar, +8 Disfarce

Idiomas comum, infernal, subterrâneo

QE alterar forma (qualquer humanoide, pessoal, alterar-se)

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, par, ou culto (3-12)

Tesouro dobrado (kukri +1, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Detectar Pensamentos (Sob) Um rakshasa pode detectar pensamentos assim como a magia de mesmo nome (NC 18°). Ele pode interromper ou reativar esta habilidade como uma ação livre. Quando um rakshasa usa esta habilidade, ela sempre funciona como se ele tivesse gasto três rodadas se concentrando e deste modo coleta a maior quantidade de informação possível. Uma criatura pode resistir a este efeito com um teste de Vontade CD 18. A CD do teste é baseada em Carisma.

O rakshasa é um espírito maligno que se disfarça de uma criatura humanoide para andar livremente entre suas presas. Eles encarnam aquilo que é tabu na maioria das sociedades, e na forma daquelas que eles buscam corromper, um rakshasa se entrega a estes atos hediondos. Caso fossem humanos, atos de canibalismo, blasfêmia e outros piores os marcariam como criminosos condenado ao mais cruel dos infernos. Quando não estão disfarçados de humanoides, o rakshasa tem a cabeça de um animal. Geralmente eles possuem a cabeça de grandes gatos (como a de um tigre ou pantera) ou uma serpente (como uma cobra ou víbora), embora outras cabeças sejam conhecidas – símios, chacais, abutres, elefantes, louva-a-deus, lagartos, rinocerontes, javalis, e outras mais possíveis. Na maioria dos casos, o tipo da cabeça que um rakshasa possui dá algum prenúncio de sua personalidade – um rakshasa de cabeça de tigre é furtivo e voraz, enquanto que um cabeça de javali deve ser glutão e cruel. Essas mudanças raramente impactam as estatísticas base de um rakshasa, embora existam variações mais poderosas de um rakshasa padrão que possuem cabeças múltiplas, magias mais poderosas, e habilidades especiais letais e incomuns.

Os rakshasa zombam das religiões – eles entendem o poder do divino, mas enxergam a si como a única coisa digna da adoração das raças mortais. Os clérigos rakshasa são, portanto, bastante raros. Embora os rakshasa sejam extraplanares, muitos deles também são criaturas do Plano Material, e a maioria acredita que os primeiros rakshasa escolheram este exílio no lugar de outros papéis oferecidos a eles por um deus há muito esquecido. Embora eles geralmente trabalhem sozinhos, não é incomum encontrar grandes famílias de rakshasa trabalhando juntas para arruinar uma civilização mortal de dentro para fora ao longo de muitas gerações. Um rakshasa tem 1,80 metros de altura e pesa 60 quilos.

Ilustração por ConceptArtHouse

RASTEJANTE TENEBROSO

Panos pretos imundos e fétidos envolvem este pequeno humanoide da cabeça aos pés, deixando somente suas mãos e seu nariz pálido visíveis.

RASTEJANTE TENEBROSO ND2

XP 600

CN humanoide (povo tenebroso) Pequeno

Inic +3; **Sentidos** enxergar no escuro; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 16, toque 14, desprevenido 13 (+2 armadura, +3 Des, +1 tamanho)

PV 19 (3d8+6)

Fort +3, **Ref** +6, **Von** +1

Fraquezas cegueira à luz

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo adaga +6 (1d3/19-20 mais veneno)

Ataques Especiais ataque furtivo (+1d6), estertor da morte

Habilidades Similares à Magia (NC 3º)

À vontade – *detectar magia, escuridão*

ESTATÍSTICAS

For 11, **Des** 17, **Con** 14, **Int** 9, **Sab** 10, **Car** 8

BBA +2; **BMC** +1; **DMC** 14

Talentos Acuidade com Armas, Foco em Perícia (Prestidigitação),

Perícias Escalar +8, Furtividade +12, Percepção +4, Prestidigitação +7; **Modificadores Raciais** +4 Escalar, +4 Furtividade, +4 Percepção

Idiomas povo tenebroso

QE usar venenos, armadura de trapos

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, par, gangue (3-6) ou clã (20-80 mais 1 perseguidor tenebroso para cada 20 rastejantes tenebrosos)

Tesouro padrão (adaga, veneno negro [3 doses], outros equipamentos)

HABILIDADES ESPECIAIS

Armadura de Trapos (Ext) As múltiplas camadas de trapos imundos de um rastejante tenebroso funcionam como uma armadura de couro quando usado por um de sua raça.

Enxergar no Escuro (Sob) Um rastejante tenebroso pode enxergar perfeitamente em escuridões de qualquer tipo, inclusive aquela criada por *escuridão profunda*.

Estertor da Morte (Sob) Quando um rastejante tenebroso é morto, seu corpo queima numa explosão de luz branca brilhante, deixando seu equipamento em uma pilha no chão. Todas as criaturas em 3 metros de raio devem fazer um teste de Fortitude CD 13 ou ficarão cegos por 1d6 rodadas. Outros rastejantes tenebrosos dentro de 3 metros são automaticamente cegados por pelo menos 1 rodada, devido à sua cegueira à luz. O teste é baseado em Constituição.

Usar Venenos (Ext) Rastejantes tenebrosos são habilidosos no uso de venenos e nunca correm risco de se envenenar. Rastejantes tenebrosos preferem uma pasta preta sem cheiro destilada de certos fungos do subterrâneo profundo conhecida como veneno negro – ferimento; teste Fort CD 15; frequência 1/rodada por 6 rodadas; efeito 1d2 For; 1 sucesso cura.

Rastejantes tenebrosos escondem-se em lugares sombrios profundamente abaixo da superfície do mundo, arriscando-se durante a noite ou dentro de sociedades vizinhas quando o desejo de roubar e gerar caos é demais para resistirem. Camadas sem fim de roupas pretas, imundas e podres cobrem estas pequenas criaturas, levando alguns a acreditarem que a criatura dentro é ainda menor. Geralmente encontrados em grupos, rastejantes tenebrosos fogem da luz brilhante, mas são bastante corajosos no escuro.

Rastejantes tenebrosos medem até 1,20 metros de altura e pesam 40 quilos. Sua carne é pálida e úmida, e seus olhos são de um branco leitoso. Rastejantes tenebrosos exalam um odor de suor e comida estragada, principalmente devido ao fato de que eles nunca tiram suas roupas – em vez disso acumulam novas camadas quando a mais externa fica muito puída.

Apesar de todo caos e problema que um bando de rastejantes tenebrosos pode causar, isto não é nada comparado aos perigos que uma tribo liderada pelos mais altos, e muito mais sinistros perseguidores tenebrosos representa. Rastejantes tenebrosos tratam os seus altos e ágeis mestres quase que como deuses, presenteando-os com oferendas e obedecendo a todos os seus caprichos. Invariavelmente, muitos perseguidores tenebrosos servem como líderes para as tribos de rastejantes tenebrosos, todos os trabalhos e obras pesadas da tribo caem sobre os pequeninos ombros dos rastejantes, deixando os perseguidores tenebrosos livres para seus próprios prazeres decadentes.

No entanto, os próprios rastejantes tenebrosos não enxergam nenhum desequilíbrio inerente nesta organização – para um rastejante tenebroso, uma vida em servidão a um perseguidor tenebroso é uma vida plena.

Ilustração de Eric Lofgren

Rato Atroz

Este rato imundo é do tamanho de um cachorro pequeno. Ele tem um couro de pelagem grosseira, uma cauda longa e cascuda e dois olhos brilhantes.

RATO ATROZ **ND 1/3**

XP 135

N animal Pequeno

Inic +3; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +4

DEFENSIVA

CA 14, toque 14, desprevenido 11; (+3 Des, +1 tamanho)

PV 5 (1d8+1)

Fort +3, **Ref** +5, **Von** +1

OFENSIVA

Deslocamento 12 m; escalada 6 m; nado 6 m

Corpo a Corpo mordida +1 (1d4 mais doença)

Ataques Especiais doença

ESTATÍSTICAS

For 10, **Des** 17, **Con** 13, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 4

BBA +0; **BMC** -1; **DMC** 12 (16 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção)

Perícias Escalar +11, Furtividade +11, Natação +11, Percepção +4; **Modificadores Raciais** usa Des para modificar Escalar e Natação.

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer urbano

Organização solitário ou bando (2–20)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Doença (Ext) *Febre Imunda*: Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 11; *atraso* 1d3 dias; *frequência* 1/dia; *efeito* 1d3 Des 1d3 Con; *cura* 2 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Os ratos atrozes crescem até 1,20 metros de comprimento e pesam até 17 quilos. Eles são ameaças comuns tanto em masmorras quanto nos esgotos da cidade.

Companheiros Ratos Atrozes

Estatísticas iniciais: Tamanho Pequeno; **Deslocamento** 12 m, escalada 6 m, nado 6 m; **Ataque** mordida (1d4); **Atributos** For 10, Des 17, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 4; **QE** visão na penumbra, faro.

Progresso no 4º Nível: Ataque mordida (1d4 mais doença); **Atributos** For +2, Con +2.

Ilustração por Dean Spencer

Ratos, Enxame de

Uma massa turva e contorcida de ratos chiadores se aproxima, roendo e arranhando tudo em seu caminho.

ENXAME DE RATOS **ND 2**

XP 600

N animal (enxame) Miúdo

Inic +6; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 14, toque 14, desprevenido 12; (+2 tamanho, +2 Des)

PV 16 (3d8+3)

Fort +4, **Ref** +5, **Von** +2

Habilidades defensivas características de enxame

OFENSIVA

Deslocamento 4,5 m, escalada 4,5 m; nado 4,5 m

Corpo a Corpo enxame (1d6 mais doença)

Espaço 3 m; **Alcance** 0 m

Ataques Especiais doença, distração (CD 12)

ESTATÍSTICAS

For 2, **Des** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 2

BBA +2; **BMC** –; **DMC** –

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada

Perícias Equilíbrio +6, Escalar +10, Furtividade +14, Natação +10, Percepção +8; **Modificadores Raciais** usa Des para modificar Escalar e Natação

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário, bando (2–5 enxames), ou infestação (6–12 enxames)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Doença (Ext) *Febre Imunda*: Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 12; *atraso* 1d3 dias; *frequência* 1/dia; *efeito* 1d3 Des 1d3 Con; *cura* 2 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Um enxame de ratos é constituído tipicamente de uma massa turva de centenas de ratos mordedores cheios de doenças levados a níveis agressivos incomuns por uma fome fantástica e esmagadora. Em tais números, eles se tornam caçadores vorazes, capazes de matar um humano adulto com centenas de mordidas. Os enxames de ratos são encontrados frequentemente nos esgotos de grandes assentamentos humanos.

Os enxames de ratos rodeiam e atacam qualquer presa de sangue quente em seu caminho.

REMORHAZ

Uma imensa fera que lembra uma centopeia irrompe da neve, com as fileiras de placas quitinosas nas suas costas brilhando em vermelho-brasa.

REMORHAZ **ND 7**

XP 3.200

N besta mágica Enorme

Inic +1; **Sentidos** sentido sísmico 18 m, visão escuro 18 m; visão na penumbra; Percepção +16

DEFENSIVA

CA 20, toque 9, desprevenido 19 (+ 1 Des, +11 natural, -2 tamanho)

PV 94 (9d10+45)

Fort +11, **Ref** +7, **Von** +4

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escavação 6 m

Corpo a Corpo mordida +13 (3d6+9 mais atracar)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 4,5 m

Ataques Especiais calor, engolir inteiro (2d6 +9 mais 8d6 de fogo, CA 15, PV 9)

ESTATÍSTICAS

For 22, **Des** 13, **Con** 21, **Int** 5, **Sab** 12, **Car** 10

BBA +9; **BMC** +17 (+21 agarrar); **DMC** 28 (não pode ser derrubado)

Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em perícia (Percepção), Golpe Avassalador, Trespassar

Perícias Percepção +16;

Idiomas gigante (não pode falar)

ECOLOGIA

Meio **Ambiente** geleiras e desertos frios

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Calor (Sob) Um remorhaz enfurecido gera um calor tão intenso que qualquer coisa que toque seu corpo recebe 8d6 pontos de dano de fogo. As criaturas que estiverem atacando um remorhaz com ataques naturais ou ataques desarmados estão sujeitas a este dano, mas criaturas atacando com armas de combate corpo a corpo não estão. O calor pode derreter ou queimar armas; qualquer arma que acertar um remorhaz é submetida a um teste de Fortitude CD 19 para evitar receber o dano. A CD do teste é baseada em Constituição.

Em um mundo de neve e gelo, o remorhaz é temido particularmente por causa do fogo que arde dentro de seu corpo. Este fogo interno faz com que as placas de armadura ao longo de suas costas brilhem como brasas vermelhas particularmente quando a criatura está nervosa, animada, ou sofrendo dor. Criaturas adaptadas a regiões árticas normalmente são vulneráveis ao fogo, fazendo com que a defesa primária do remorhaz tenha um papel incrivelmente potente e seguro para um predador perigoso em tais redutos congelados.

Os remorhazes vivem em tocas extensas esculpidas dentro dos corações das geleiras. As feras usam seu calor para derreter os túneis através do gelo, túneis cujo suaves lados vítreos rapidamente voltam a se congelar em seguida, para criar labirintos incrivelmente estáveis e numerosos.

Embora o remorhaz tenha muito em comum com insetos menores, é uma fera surpreendentemente inteligente. Apesar de não serem capazes de falar, o remorhaz típico tem uma boa compreensão do idioma gigante, e as tribos de gigantes usam isso a seu favor para garantir alianças com essas grandes feras. Os gigantes da neve são particularmente obcecados por eles, para esses gigantes que enfrentam bravamente as cruéis e letais queimaduras os remorhaz podem vir a ser "amigos vermes" ganhando uma potente arma para usar contra seus inimigos – um assassino capaz de cavar através do chão de uma fortaleza glacial para atacar diretamente usando a maior fraqueza de um gigante da neve: o fogo. Outros gigantes usam essas feras como forjas vivas, pois suas costas são quentes o suficiente para derreter metal.

Um remorhaz mede 7,50 metros de comprimento e pesa 5 toneladas.

Ilustração por Ben Wootten

RINOCERONTE

Este rinoceronte tem uma cabeça cabisbaixa com orelhas torcidas que descansam ao longo das costas de seu pescoço.

RINOCERONTE ND 4

XP 1.200
N animal Grande
Inic +0; **Sentidos** faro; Percepção +12

DEFENSIVA
CA 16, toque 9, desprevenido 16 (+7 natural, -1 tamanho)
PV 42 (5d8+20)
Fort +10, **Ref** +4, **Von** +2;

OFENSIVA
Deslocamento 12 m
Corpo a Corpo lacerar +8 (2d6+9)
Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m
Ataques Especiais investida poderosa (lacerar, 4d6+12)

ESTATÍSTICAS
For 22, **Des** 10, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 5
BBA +3; **BMC** +10; **DMC** 20 (24 contra derrubar)
Talentos Foco em Perícia (Percepção), Grande Fortitude, Tolerância
Perícias Percepção +12;

ECOLOGIA
Meio Ambiente planícies quentes
Organização solitário, par ou manada (3–12)
Tesouro nenhum

O rinoceronte se alimenta de folhas, ramos, e até mesmo arbustos espinhosos. Sua carapaça grossa é cinza furta-cor, e ele pode correr surpreendentemente rápido para um animal do seu tamanho. O rinoceronte é notoriamente um pavio-curto e inclinado a atacar qualquer um que persista em chegar muito perto (geralmente dentro de uma distância de 24 m – a distância de uma investida simples – para a maioria dos rinocerontes).

Companheiro Rinoceronte

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **CA** +4 armadura natural; **Deslocamento** 12 m; **Ataque** lacerar (1d8); **Atributos** For 14, Des 14, Con 15, Int 2, Sab 13, Car 5; **QE** faro.

Progresso no 7º Nível: Tamanho Grande; **CA** +3 armadura natural; **Ataque** lacerar (2d6); **Atributos** For +8, Des -2, Con +4; **QE** investida poderosa.

RINOCERONTE LANUDO

Este rinoceronte grande tem uma cobertura desgrenhada de pelagem longa e marrom e uma fileira de chifres imensos no seu focinho e sobrancelha.

RINOCERONTE LANUDO ND 6

XP 2.400
N animal Grande
Inic +0; **Sentidos** faro; Percepção +15

DEFENSIVA
CA 19, toque 9, desprevenido 19 (+10 natural, -1 tamanho)
PV 76 (8d8+40)
Fort +13, **Ref** +6, **Von** +3;

OFENSIVA
Deslocamento 9 m
Corpo a Corpo lacerar +14 (2d8+13)
Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m
Ataques Especiais investida poderosa (lacerar, 4d8+18), atropelar (2d6+13, CD 23)

ESTATÍSTICAS
For 28, **Des** 10, **Con** 21, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 3
BBA +6; **BMC** +16; **DMC** 26 (30 contra derrubar)
Talentos Duro de Matar, Foco em Perícia (percepção), Grande Fortitude, Tolerância
Perícias Percepção+15;

ECOLOGIA
Meio Ambiente planícies frias
Organização solitário, par ou manada (3–12)
Tesouro nenhum

O rinoceronte lanudo é um herbívoro, embora diferente de seus primos sem lã ele prefere alimentação rasteira ao invés das plantas maiores. O rinoceronte lanudo é lendário pelo temperamento instável, pelo seu tamanho e grandes chifres que lhe conferem uma bravura feroz. Qualquer ameaça (real ou percebida) ao rinoceronte ou a sua manada é respondida com berros altos e batidas de patas no chão. Frequentemente, aqueles que irritam involuntariamente um rinoceronte lanudo, não têm tempo de evitar a intrusão antes do ataque do animal.

Ilustração por Dean Spencer

ROBGOBLIN

Tão altos quanto os humanos, estas criaturas musculosas e de pele cinza espreitam com seus olhos pequenos e observadores.

ROBGOBLIN **ND 1/2**

XP 200
Hobgoblin guerreiro 1
OM humanoide (goblinoide) Médio
Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +2

DEFENSIVA

CA 16, toque 12, desprevenido 14 (+3 armadura, +2 Des, +1 escudo)
PV 17 (1d10+7)
Fort +5, **Ref** +2, **Von** +1

OFENSIVA

Deslocamento 9 m
Corpo a Corpo espada longa +4 (1d8+2/19-20)
À distância arco longo +3 (1d8/x3)

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 15, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 8
BBA +1; **BMC** +3; **DMC** 15
Talentos Foco em arma (espada longa), Vitalidade
Perícias Furtividade +5, Percepção +2; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade
Idiomas comum e goblin

ECOLOGIA

Meio Ambiente colinas temperadas
Organização gangue (4-9), guerrilha (10-24) ou tribo (25+ mais 50% não combatentes, um sargento de 3° nível para cada 20 adultos, 1 ou 2 tenentes de 4° ou 5° nível, um líder de 6° a 8° nível, 6-12 leopardos, e 1-4 ogros ou 1-2 trolls)
Tesouro equipamento de PdM (corselete de couro batido, escuto de aço leve, espada longa, arco longo com 20 flechas e outros tesouros)

Os robgoblins são militarizados e férteis, uma combinação que faz com que eles sejam um bocado perigosos em algumas regiões. Eles se reproduzem rapidamente, repondo os integrantes perdidos com novos soldados e mantendo-se com grandes números apesar dos infortúnios da guerra. Eles geralmente precisam de poucas razões para declarar guerra, mas na maioria das vezes essa razão é capturar novos escravos – a vida de um escravo na toca de um robgoblin é brutal e curta, e novos escravos estão sempre sendo repostos no lugar dos que morrem ou são comidos.

De todas as raças goblinoides, os robgoblins estão longe de serem os mais civilizados.

Eles veem os maiores e mais solitários bugbears como ferramentas a serem contratadas e usadas onde é apropriado, geralmente para missões mais específicas envolvendo assassinato e furtividade, e olham para seus pequenos parentes goblins com um misto de vergonha e frustração. Os robgoblins admiram a tenacidade dos goblins, mas a natureza imprevisível e o gosto pelo fogo dos seus minúsculos irmãos os tornam indesejadas adições às tribos e assentamentos robgoblins. No entanto, muitas tribos robgoblins incluem um pequeno grupo de goblins, geralmente se apertando nos cantos mais indesejáveis do assentamento.

Muitas tribos robgoblins combinam seu amor pela guerra com seus intelectos sagazes. A ciência das máquinas de assalto, alquimia, e complexas proezas da engenharia fascinam a maioria dos robgoblins, e aqueles que são particularmente habilidosos são tratados como heróis e invariavelmente ocupam altas posições na hierarquia da tribo. Escravos com mentes analíticas são bastante valorizados, e por conta disso ataques em cidades anãs são comuns.

É sabido que os robgoblins desconfiam e até mesmo desprezam magia, particularmente a magia arcana. Seus xamãs são tratados com um misto de medo e respeito, e normalmente forçados a viver sozinhos nas periferias da toca da tribo. É quase impossível encontrar um robglobin praticando magia arcana, ou como os robgoblins chamam isso, "magia de elfo". Esta é a raiz do porque eles odeiam magia – os robgoblins odeiam elfos.

Um robgoblin mede 1,5 m de altura e pesa 80 quilos.

Personagens Robgoblin

Os robgoblins são definidos pelos seus níveis de classe – eles não possuem Dados de Vida raciais. Todos os robgoblins têm as seguintes características raciais.

+2 Destreza, +2 Constituição: Os robgoblins são ágeis e saudáveis.

Visão no Escuro: Os robgoblins podem enxergar no escuro até 18 metros.

Sorrateiro: os robgoblins ganham um bônus racial de +4 nos testes de Furtividade.

Idiomas: Todos os robgoblins começam a jogar falando comum e goblin. Robgoblins com valores de Inteligência altos podem escolher entre os seguintes idiomas bônus: anão, dracônico, infernal, gigante e orc.

Ilustração de Andrew Hou

Roca

Esta imensa ave de rapina solta um grito estridente enquanto mostra suas garras, cada uma grande o suficiente para levantar um cavalo.

ROCA **ND 9**

XP 6.400

N animal Imenso

Inic +6; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +15

DEFENSIVA

CA 22, toque 8, desprevenido 20 (+ 2 Des, +14 natural, -4 tamanho)

PV 120 (16d8+48)

Fort +13, **Ref** +14, **Von** +8

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, voo 24 m (mediano)

Corpo a Corpo 2 garras +18 (2d6+9/19–20 mais atracar), mordida +17 (2d8+9)

Espaço 6 m; **Alcance** 4,5 m

ESTATÍSTICAS

For 28, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 2, **Car** 11

BBA +12; **BMC** +25 (+29 agarrar); **DMC** 37

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (garras), Foco em Arma (garras), Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro

Perícias Voo +7, Percepção +15

ECOLOGIA

Meio Ambiente montanhas quentes

Organização solitário ou casal

Tesouro nenhum

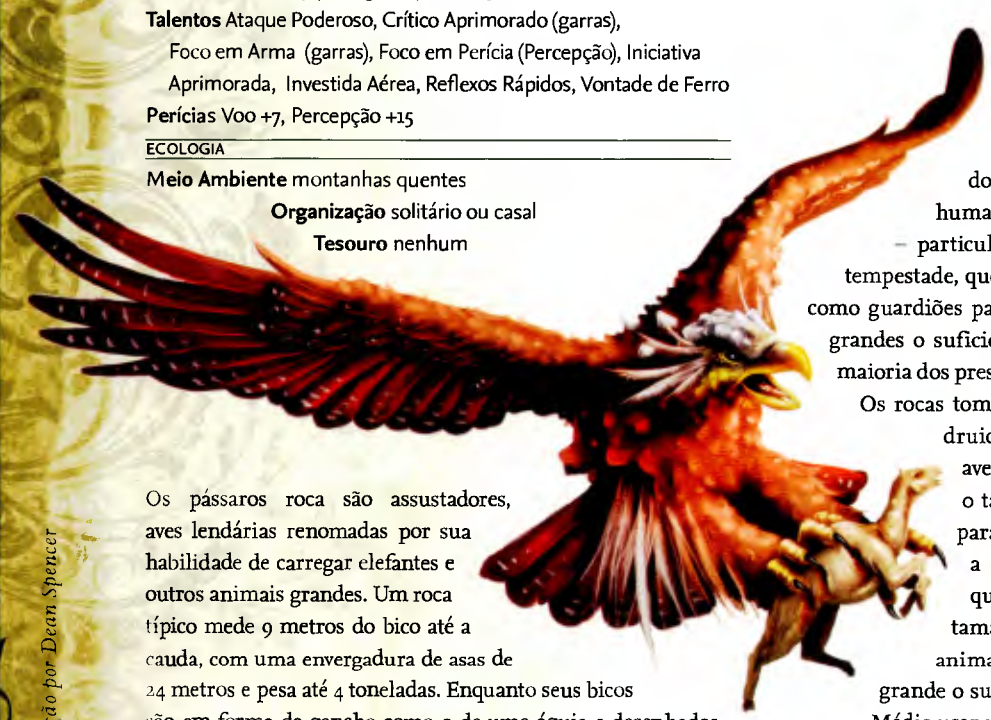


Ilustração por Dean Spencer

Os pássaros roca são assustadores, aves lendárias renomadas por sua habilidade de carregar elefantes e outros animais grandes. Um roca típico mede 9 metros do bico até a cauda, com uma envergadura de asas de 24 metros e pesa até 4 toneladas. Enquanto seus bicos são em forma de gancho como o de uma águia e desenhados para cortar e rasgar, a maioria dos rocas prefere capturar suas presas com suas garras pesadas e recurvadas e jogá-las de grandes alturas antes de banquetear os destroços. Por este motivo, eles normalmente são seguidos por revoadas de carniceiros, como gralhas, urubus e águias, esperançosos por roubar porções da refeição bagunçada do roca. O roca geralmente ignora tais oportunistas, mas se os carniceiros não tomarem cuidado eles, no entanto, podem acabar sendo consumidos pelo roca que está se alimentando.

Os rocas se sentem igualmente confortáveis sobre a terra e sobre o mar. Uma vez que eles são capazes de dormir no ar enquanto planam sozinhos por grandes distâncias em busca de comida, eles geralmente voltam para suas casas nas montanhas para descansar e procriar.

Eles preferem penhascos rochosos que são completamente inacessíveis por meios terrestres, construindo ninhos vastos de troncos de árvores e entulhos. Uma vez a cada década, um casal põe uma ninhada de 3–5 ovos e cria a sua prole. A não ser pelo acasalamento, rocas são extremamente antissociais, e podem atacar outros de sua espécie em perversas batalhas aéreas no intuito de estabelecer suas fronteiras territoriais. Quando um ninho contém ovos ou filhotes, seus pais se revezam em seus voos de longa distância, restringindo seus voos a um raio de 16 quilômetros do ninho.

Rocas são mais comumente brancos mas podem ter várias cores diferentes, desde o marrom escuro ou dourado até o preto ou vermelho sangue. Suas penas enormes são altamente valorizadas, e seus ovos ainda mais. Devido a sua escassez e o alto risco envolvido em colhê-los, um único ovo de roca do tamanho de um homem pode ser cotado em 4.000 PO se transportado até o mercado intacto. Um roca pode ser treinado assim como qualquer outro animal, mas seu tamanho grande faz com isso seja uma tarefa assustadora para a maioria dos supostos treinadores de tamanho humano. O mesmo não se aplica aos gigantes – particularmente os gigantes das nuvens e da tempestade, que frequentemente usam rocas treinados como guardiões para suas tocas. Os rocas são até mesmo grandes o suficiente para servir como montaria para a maioria dos prestigiosos gigantes.

Os rocas tomados como companheiros animais por druidas ou patrulheiros são geralmente aves recém nascidas – um roca bebê tem o tamanho de uma pessoa e e está pronto para voar e caçar dentro de minutos após a eclosão. Infelizmente para os druidas que buscam companheiros animais de tamanho lendário, um roca companheiro animal é limitado ao tamanho Grande – ainda grande o suficiente para um druida ou patrulheiro Médio usar a fera alada como montaria.

Companheiro Roca

Estatísticas Iniciais: Tamanho Médio; **CA** +5 armadura natural; **Deslocamento** 6m., voo24 m.; **Ataque** 2 unhas (1d4), mordida (1d6); **Atributos** For 12, Des 19, Con 9, Int 2, Sab 13, Car 11; **QE** visão na penumbra.

Progresso no 7° nível: Tamanho Grande; **CA** +3 armadura natural; **Ataque** 2 unhas (1d6 mais atracar), mordida (1d8); **Atributos** For +8, Des –2, Con +4.

SAHUAGIN

Este humanoide escamoso tem uma cauda longa de peixe. Seus braços e pernas terminam em garras com membranas, e sua cabeça pisciana exibe uma mandíbula cheia de dentes.

SAHUAGIN **ND 2**

XP 600

OM humanoide monstruoso (aquático) Médio

Inic +1; **Sentidos** sentido às cegas 9 m, visão no escuro 18 m; Percepção +6

DEFENSIVA

CA 16, toque 11, desprevenido 15 (+1 Des, +5 natural)

PV 15 (2d10+4)

Fort +4, **Ref** +4, **Von** +4;

Fraqueza cegueira à luz

OFENSIVA

Deslocamento 9 m; nado 18 m

Corpo a Corpo tridente +4 (1d8+3), mordida –1 (1d4+1) ou 2 garras +4 (1d4+2), mordida +4 (1d4+2)

À distância besta pesada+3 (1d10/19-20)

Ataques Especiais frenesi sanguíneo

ESTATÍSTICAS

For 14, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 14, **Sab** 13, **Car** 9

BBA +2; **BMC** +4; **DMC** 15

Talentos Grande Fortitude

Perícias Adestrar Animais +1, Cavalgar +6, Furtividade +6, Natação +15, Percepção +6, Sobrevivência +6

Idiomas aquan, comum; falar com tubarões

ECOLOGIA

Meio Ambiente oceanos quentes ou temperados

Organização Solitário, par, grupo (5–8), patrulha (11–20 mais 1 tenente de 3° nível e 1–2 tubarões), bando (20–80 mais 100% não combatentes, 1 tenente de 3°nível e 1 cacique de 4°nível para cada 20 adultos, e 1–2 tubarões), ou tribo (70–160 mais 100% não combatentes, 1 tenente de 3°nível para cada 20 adultos, 1 cacique de 4°nível para cada 40 adultos, 9 guardas de 4°nível, 1–4 baixas sacerdotisas de 3°–6°nível, 1 sacerdotisa de 7° nível, 1 barão de 6°–8°nível, e 5–8 tubarões)

Tesouro equipamento de PdM (tridente, besta pesada com 10 virotes, e outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Falar com Tubarões (Sob) Um sahuagin pode se comunicar telepaticamente com tubarões a uma distância de até 45 metros. Esta comunicação é limitada a conceitos simples, tais como "venha aqui", "defenda-me", ou "ataque este alvo".

Frenesi Sanguíneo (Ext) Uma vez por dia, um sahuagin que receber dano em combate entra em um frenesi na rodada seguinte. Ele recebe +2 de Constituição e +2 de Força, mas também recebe uma penalidade de –2 na sua CA. O frenesi dura o quanto durar a batalha ou 1 minuto, o que for mais rápido.

Vorazes e cruéis, os sahuagin estão, infelizmente, entre as raças oceânicas mais prósperas. As grandes cidades erguidas por estas criaturas escurecem as trincheiras do oceano profundo, e muitas são fortalezas próximas às costas onde eles travam incursões infinitas contra seus inimigos que respiram ar e vivem nas proximidades da praia. Bélicos e orgulhosos, os sahuagin raramente se aliam com outros, e veem a maioria das raças aquáticas tais como os aboletes, o povo do mar, e sua laia como concorrentes. As únicas criaturas que eles veem com respeito e adoram além de sua própria espécie são os tubarões, pois nestes predadores implacáveis os sahuagin veem muito de si próprios. Um sahuagin mede 2,10 metros de altura e pesa cerca de 175 quilos.

Os sahuagin são a favor de mutações benéficas, e quando um mutante nasce ele quase sempre é promovido à nobreza da sociedade ou governante. A mutação sahuagin mais comum é um par extra de braços (garantindo dois ataques de garra adicionais ou a oportunidade de empunhar mais armas).

Os rumores falam sobre os raros malenti, sahuagin que não parecem com homens-tubarão, mas sim com elfos aquáticos, mas que compartilham a sede de sangue e natureza cruel de seus parentes. Malenti frequentemente servem como espiões e assassinos para os governantes sahuagin, mas rumores sobre tribos somente de malenti em áreas isoladas do mar persistem.

Ilustração por AdamVehlinge

Salamandra

Este humanoide com corpo de cobra sibila raivosamente. Pontas de chamas crepitantes dançam ao longo das escamas em tons de brasas vermelhas enegrecidas.

SALAMANDRA **ND 6**

XP 2.400

CM extraplanar (extraplanar, fogo) Médio

Inic +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +16

DEFENSIVA

CA 18 toque 11, desprevenido 17 (+1 Des, +7 natural)

PV 76 (8d10+32)

Fort +10, **Ref** +7, **Von** +6

RD 10/magia; **Imunidade** fogo;

Fraquezas vulnerabilidade ao frio

OFENSIVA

Deslocamento 6 m

Corpo a Corpo lança +11/+6 (1d8+4/×3 mais 1d6 de fogo), rabada +6 (2d6+1 mais 1d6 de fogo e atracar)

Espaço 1,50 m; **Alcance** 1,50 m (3 m com a cauda)

Ataques Especiais constrição (2d6+4 mais 1d6 de fogo), calor

ESTATÍSTICAS

For 16, **Des** 13, **Con** 18, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 13

BBA +8; **BMC** +11 (+15 agarrar); **DMC** 22 (não pode ser derrubado)

Talentos Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Percepção), Trespassar, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +12, Blefar +12, Conhecimento (planos) +13, Furtividade +12, Intimidação +12, Ofícios (forjar armas) +17, Percepção +16, Sentir Motivação +13, Sobrevivência +14; **Modificadores Raciais** +4 Ofícios (forjar armaduras, forjaria e forjar armas)

Idiomas comum, ignan

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Plano do Fogo)

Organização solitário, par ou aglomerado (3–5)

Tesouro padrão (lança e outros tesouros não inflamáveis)

HABILIDADES ESPECIAIS

Calor (Ext) Uma salamandra gera tanto calor que seu simples toque causa 1d6 pontos de dano de fogo adicional. As armas metálicas de uma salamandra também conduzem este calor.

As salamandras são nativas do Plano do Fogo, onde suas legiões de guerreiros ferozes são bastante temidas pelos outros habitantes do plano. Como algumas das raças de elementais do fogo mais fortes escravizam as salamandras devido a sua perícia em trabalhar com metais e proezas em combate, as salamandras odeiam os ifrit e outros habitantes intensamente.

Embora suas tocas tipicamente tenham temperaturas de 260°C ou mais, as salamandras podem tolerar baixas temperaturas. Geralmente, elas só fazem isso quando são forçadas, e ficam até mais irritadas e rudes que o normal em tais ambientes. Embora venham do Plano do Fogo, a raça das salamandras se identifica mais com o Abismo, e elas tomam os demônios (particularmente os associados ao fogo, como os balor e certos lordes demoníacos temáticos do fogo) em grande estima. Como resultado, é comum encontrar grandes grupos de salamandras no Abismo.

As salamandras costumam ser conjuradas ao plano material para servir como guardiãs ou, mais comumente, para forjar armas, armaduras e fazer outros trabalhos em metal, por suas perícias nestas áreas serem lendárias. As salamandras também infestam áreas do plano material onde as fronteiras entre este mundo e o Plano do Fogo têm se tornado mais finas, tais como as proximidades e o interior de vulcões.

Por conta de seu habitat ser tão extremo, as salamandras somente guardam tesouros que podem aguentar altas temperaturas, tais como espadas, armas, joias, cetros, e outros itens feitos de metal com alto grau de ebulição. A sociedade das salamandras é cruel e baseada no poder e na habilidade de subjugar aqueles abaixo de si. Seres abaixo de uma salamandra que as incomodam são passíveis de uma morte lenta e dolorosa.

Ilustração por Kevin Yan

SANGUESSUGA, GIGANTE

Um parasita inchado em monstruosas proporções ondula no esterco e sua mandíbula circular é uma espiral de dentes.

SANGUESSUGA ND 2

XP 600

N inseto (aquático) Médio

Inic +1; **Sentidos** faro, percepção às cegas 9 m; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 11, toque 11, desprevenido 10 (+1 Des)

PV 19 (3d8+6)

Fort +5, **Ref** +2, **Von** +1;

Imunidade efeitos de ação mental;

Fraquezas suscetível ao sal

OFENSIVA

Deslocamento 1,50 m; nado 6 m

Corpo a Corpo mordida +2 (1d6+1 mais guindar)

Ataques Especiais drenar sangue

ESTATÍSTICAS

For 11, **Des** 12, **Con** 14, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 1

BBA +2; **BMC** +2 (+10 quando guindado); **DMC** 13 (não pode ser derrubado)

Perícias Furtividade+1 (+9 em pântanos), Natação +8;

Modificadores Raciais +8 Furtividade em pântanos

QE anfíbio

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos temperados ou quentes

Organização aglomerado, par ou ninhada (3–6)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Drenar Sangue (Ext) Uma sanguessuga gigante drena sangue até o fim de cada turno em que ela está guindando, infligindo 1 ponto de dano na Força e na Constituição.

Guindar (Ext) Quando uma sanguessuga gigante acerta com um ataque de mordida, ela se aferroa em seu alvo e automaticamente o agarra. A sanguessuga gigante perde seu bônus de Destreza para CA e tem uma CA de 10, mas se mantém ali com grande tenacidade e automaticamente inflige seu dano de mordida a cada rodada. Uma sanguessuga gigante tem um bônus racial de +8 para se manter agarrada em seu adversário uma vez que o está guindando.

Uma sanguessuga gigante guindada pode ser arrancada com uma arma ou pelo próprio agarrar – se sua presa consegue vencer em um teste de agarrar ou Arte da Fuga, a sanguessuga gigante é retirada.

Suscetível ao Sal (Ext) Um punhado de sal queima uma sanguessuga gigante como se fosse um vidro de ácido, causando 1d6 pontos de dano por uso.

Estes parentes parasitas invertebrados dos vermes se escondem em águas paradas ou de pouco movimento, esperando por um hospedeiro adequado.

SANGUESSUGA, ENXAME DE

Uma massa de criaturas pretas contorcidas, cada uma do tamanho de um dedo humano, agita-se na água parada antes de envolver sua vítima.

ENXAME DE SANGUESSUGA ND 4

XP 1.200

N inseto (aquático, enxame) Diminuto

Inic +4; **Sentidos** percepção às cegas 9 m; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 18, toque 18, desprevenido 14 (+4 Des, +4 tamanho)

PV 39 (6d8+12)

Fort +7, **Ref** +6, **Von** +2;

Imunidade efeitos de ação mental, características de enxame, dano de arma;

Fraquezas suscetível ao sal (ver sanguessuga gigante)

OFENSIVA

Deslocamento 1,50 m; natação 9 m

Corpo a Corpo enxame (2d6 mais veneno)

Espaço 3 m; **Alcance** 0 m

Ataques Especiais drenar sangue, distração (CD 15)

ESTATÍSTICAS

For 1, **Des** 18, **Con** 15, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 2

BBA +4; **BMC** –; **DMC** –

Perícias Furtividade +16 (+24 em pântanos), Natação +12;

Modificadores Raciais +8 Furtividade em pântanos, usa Destreza para modificar os testes de natação

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos temperados ou quentes

Organização solitário, par ou infestação (3–6 enxames)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Drenar Sangue (Ext) Qualquer criatura viva que começar seu turno com um enxame de sanguessuga em seu espaço tem seu sangue drenado e recebe 1d3 pontos de dano em Força e Constituição.

Veneno (Ext) Enxame – ferimento; *TR* Fort CD 15; *frequência* 1/rodada por 2 rodadas; *efeito* 1d4 de dreno de Destreza; *cura* 1 sucesso.

Esta horripilante nuvem de parasitas vorazes e sugadores de sangue descartam o método furtivo de uma sanguessuga solitária a favor de uma alimentação rápida e impiedosa.

Ilustração em Hou

Sátiro

Este homem belo e sorridente tem as pernas peludas de uma cabra e um par de chifres enrolados de carneiro saindo de suas têmporas.

SÁTIRO **ND 2**

XP 1.200

CN fada Médio

Inic +2; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +18

DEFENSIVA

CA 18 toque 13 desprevenido 15 (+2 Des, +1 esquiva, +5 natural)

PV 44 (8d6+16)

Fort +4, **Ref** +8, **Von** +8

RD 5/ferro frio

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo adaga +6 (1d4+2/19–20), chifres +1 (1d6+1)

À distância arco curto +6 (1d6/x3)

Ataques Especiais flautas de pã

Habilidades Similares à Magia (NC 8º)

À Vontade – *encantar pessoas* (CD 15), *globos de luz*, *som fantasma* (CD 14), *sono* (CD 15), *sugestão* (CD 17)

1/dia – *convocar aliado da natureza III*, *medo* (CD 18)

ESTATÍSTICAS

For 14, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 12, **Sab** 14, **Car** 19

BBA +4; **BMC** +6; **DMC** 18

Talentos Acuidade com Armas, Esquiva, Foco em Perícia (Percepção), Mobilidade

Perícias Apresentação (instrumentos de sopro) +19, Blefar +15, Conhecimento (natureza) +10, Diplomacia +15, Disfarce +9, Furtividade+17, Intimidação +9, Percepção +18, Sobrevivência +7; **Modificadores Raciais** +4 Percepção, +4 Apresentação, +4 Furtividade

Idiomas comum, silvestre

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas temperadas

Organização solitário, par, bando (3-6) ou orgia (7-11)

Tesouro padrão (adaga, arco curto mais 20 flechas, flautas de pã obra prima, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Flautas de Pã (Sob) Um sátiro pode focar e direcionar sua magia tocando melodias de caça em suas flautas de pã. Quando ele toca, todas as criaturas dentro de um raio de 18 metros devem ser bem sucedidas em um teste de Vontade CD18 ou serão afetados por *encantar pessoas*, *medo*, *sono*, ou *sugestão*, dependendo do tom que o sátiro escolher. Uma criatura bem-sucedida contra os efeitos de uma flauta não pode ser afetada pelo mesmo conjunto de flautas por 24 horas, mas pode ser afetada por quaisquer outras habilidades similares à magia do sátiro normalmente. O uso das flautas de um sátiro não conta como uso diário de suas habilidades similares à magia, e sem as flautas, ele pode continuar usando suas habilidades padrão. As flautas por si só são obras-primas, e um sátiro pode fabricar uma reposição com uma semana de trabalho. A CD do teste é baseada em Carisma.

Os sátiros, conhecidos em algumas regiões como faunos, são criaturas debochadas e hedonistas das partes mais primitivas e profundas das florestas. Eles veneram o vinho, a música e os prazeres carnais, e são renomados libertinos e galanteadores, cortejando donzelas desavisadas e garotos pastores, e deixando um rastro de explicações embaraçosas e gravidezes não planejadas em seu caminho. Embora seus corpos quase sempre sejam os de homens atraentes e bem definidos, muito do talento dos sátiros para a sedução está em seu talento com música. Com o auxílio de suas famosas flautas, um sátiro é capaz de tecer uma gama de variadas magias melódicas criadas para encantar os outros e alinhá-los aos seus desejos caprichosos. Somado a suas travessuras constantes, os sátiros geralmente atuam como guardiões das criaturas em suas florestas natais, e qualquer um que conseguir transformar a luxúria do sátiro em ira, provavelmente será abatido pelos animais perigosos que rodeiam o fauno.

Mesmo assim, ainda que os sátiros costumem valorizar sua própria diversão acima dos direitos dos outros, eles não desejam o mal àqueles que seduzem.

As crianças nascidas destes encontros são sempre sátiros de sangue puro, e geralmente são raptados por seus parentes desordeiros logo após seu nascimento.

Ilustração por Michael Jaecks

SERPENTE MARINHA

O pescoço pregueado junto à coluna se ergue da água como uma cobra pronta para atacar, esta serpente do tamanho de um navio sibila desafiadora.

SERPENTE MARINHA ND 12

XP 19.200

NM besta mágica (aquático) Imenso

Inic +6; **Sentidos** visão no escuro 36 m, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 25, toque 8, desprevenido 23 (+2 Des, +17 natural, -4 tamanho)

PV 187 (15d10+105)

Fort +16, **Ref** +13, **Von** +7

Habilidades Defensivas esquivo; **Imunidade** frio; **Resistência** fogo 30

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 18 m

Corpo a Corpo mordida +23 (4d8+22/19–20 mais atracar), rabada +18 (3d6+6 mais atracar)

Espaço 6 m; **Alcance** 6 m

Ataques Especiais emborcar, constrição (3d6+18), engolir inteiro (4d8+18 de dano de concussão, CA 18, PV 18)

ESTATÍSTICAS

For 34, **Des** 14, **Con** 25, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +15; **BMC** +31 (+35 agarrar); **DMC** 43 (não pode ser derrubado)

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida), Encontrão Aprimorado, Foco em Perícia (Furtividade), Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro

Perícias Furtividade + 13, Natação +20, Percepção +8

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer oceano

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Emborcar (Ext) Uma serpente marinha pode tentar emborcar um barco ou navio do seu tamanho ou menor batendo nele como em um ataque investida e fazendo um teste de manobra de combate. A CD deste teste é 25 ou o resultado do teste de Profissão (marinheiro) do capitão da embarcação, o que for maior.

Esquivo (Sob) Serpentes marinhas têm sido o conteúdo de lendas marítimas mas, apesar das inúmeras tentativas em caçá-las, elas raramente são encontradas a não ser que queiram. Como uma ação de rodada completa dentro da água, uma serpente marinha pode se mover até seu deslocamento de corrida (9 m) sem deixar nenhum rastro de sua passagem (idêntico ao efeito de *passo sem pegadas*). Uma serpente marinha recebe um bônus de circunstância de +40 para o seu teste de Furtividade. Somado a isso, exceto quando em combate, uma serpente marinha é considerada sob os efeitos de uma magia *dificultar detecção*. Ambos efeitos mágicos são de 20° nível de conjurador e não podem ser dissipados.

Ilustração por Michael Jaecks

Contos sobre serpentes marinhas imensas coloriram os anais do folclore de alto-mar desde o primeiro navio que navegou além-mar. No entanto, provas da existência dessas criaturas imensas são extraordinariamente difíceis de encontrar, não apenas porque o oceano é vasto e a serpente marinha é rara, mas porque elas são muito hábeis em evitar capturas e destruir navios empenhados em tal tarefa assustadora. Devido à natureza ermitã da serpente marinha, muitos marinheiros atribuem a visão de tais feras a um presságio, embora se a visão prenuncia perigo ou providência depende tanto da moral do navio como de outras coisas mais – a serpente marinha por si só tem pouco interesse em profecia, e somente a sua fome define quão perigosa sua proximidade a um navio curioso pode ser.

Embora as serpentes marinhas sejam um pouco mais que animais, elas possuem sobre elas tal ar de misticismo que até mesmo os mais velhos lobos do mar e cínicos são forçados a admitir que seu coração acelera e faz boiar (ou afundar) o espírito. Relatos de serpentes marinhas avistadas são tão propensos a estimular viagens quanto são para causar pânico entre os marujos, conforme exploradores e aventureiros migram para o lugar na esperança de avistar tal criatura lendária.

Serpentes marinhas típicas medem 18 metros de comprimento e pesam 4.500 quilos, mas seu limite de tamanho é desconhecido. Certamente, o mar é um lugar tão vasto e misterioso que é mais do que capaz de abrigar tanto baleias quanto leviatãs e contos de serpentes marinhas que excedem 90 metros não são difíceis de escutar. Para gerar as estatísticas de uma serpente marinha de tamanhos maiores basta aplicar o modelo simples evoluído ou o modelo simples gigante às estatísticas apresentadas aqui. Alternativamente, esta serpente marinha pode progredir para o tamanho Colossal aumentando seus Dados de Vida para 25 e sua ND para 18.

SHOGGOTH

Este monte imenso de limo negro avança com olhos e bocas e outras coisas mais estranhas formando-se em sua massa arfante.

SHOGGOTH **ND 19**

XP 204.800

CN limo (aquático) Enorme

Inic -11; **Sentidos** faro, sentido sísmico 18 m, visão 360°, visão no escuro 36 m, visão na penumbra; Percepção +33

DEFESA

CA 33, toque 15, desprevenido 26 (+7 Des, +18 natural, -2 tamanho,)

PV 333 (23d8+230); cura acelerada 10

Fort +19, **Ref** +14, **Von** +15

RD 10/–; **Imunidade** cegueira, efeitos de encantamento, frio, surdez, características de limo, sônico; **Resistência** ácido 20, eletricidade 20, fogo 20; **RM** 30

OFENSIVA

Deslocamento 15 m, escalada 9 m, nado 15 m

Corpo a Corpo 4 pancadas +30 (3d6+15/19–20 mais atracar)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 9 m

Ataques Especiais constrição (3d6+15), cacofonia enlouquecedora, engolfar (4d6+22 de dano por concussivo mais 8d6 de dano ácido, CA 19, PV 33), atropelar (4d8+15, CD 36)

ESTATÍSTICAS

For 40, **Des** 24, **Con** 31,**Int** 5, **Sab** 22, **Car** 13

BBA +17; **BMC** +34 (+39 agarrar), **DMC** 51 (não pode ser derrubado)

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (pancada), Crítico Estonteante, Fender Aprimorado, Foco em Crítico, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutas às Cegas, Reflexos em Combate, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro

Perícias Escalar +23, Natação +23, Percepção +33; **Modificadores Raciais** +4 Percepção

Idiomas aklo

QE anfíbio

ECOLOGIA

Meio Ambiente aquático frio ou subterrâneo

Organização Solitário ou maré (2 – 6)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Cacofonia Enlouquecedora (Sob) Como uma ação livre, um shoggoth pode dar voz a sons e palavras que em sã consciência ninguém poderia ouvir. Todas as criaturas em um raio de 18 metros devem fazer um teste de Vontade CD 22 ou ficarão confusos por 1d6 rodadas. A cada rodada em que uma criatura é afetada ela recebe 1d6 pontos de dano na Sabedoria. Uma criatura bem-sucedida no teste não pode ser afetada pela cacofonia enlouquecedora deste shoggoth por 24 horas. Este é um efeito de ação mental sônico. A CD do teste é baseada em Carisma.

Engolfar (Ext) Para usar esta habilidade, o shoggoth deve começar seu turno agarrado a uma criatura ou deve atropelá-la. Um shoggoth pode tentar engolfar tantas criaturas quanto ele conseguir agarrar ou atropelar em uma rodada. Esta habilidade, por outro lado, funciona como a engolir inteiro, exceto pelo fato de que a criatura que abrir caminho para fora de um shoggoth não deixa nenhum buraco em seu corpo protoplasmático.

Visão 360° (Ext) Os muitos órgãos sensórios de um shoggoth garantem a ele um bônus racial de +4 em Percepção e imunidade a flanqueamentos.

Embora até mesmo os lunáticos e profetas do apocalipse afirmem desesperadamente que o monstruoso shoggoth é nada mais que uma visão induzida por drogas ou felizmente um pesadelo irreal, a verdade é muito mais atroz. Os shoggoths existem, embora eles se mantenham nas profundezas dos fossos oceânicos ou nas cavernas esquecidas e ruínas mais remotas, emergindo só raramente para espalhar loucura e destruição em meio ao seu rastro de limo endurecido.

Os primeiros shoggoths foram criados em eras do passado, bem antes dos primeiros deuses voltarem suas atenções ao Plano Material. Alguns asseguram que os aboletes projetaram eles, enquanto certos textos estranhos sugerem que uma raça mais antiga é que projetou os shoggoths para serem escravos. Eventualmente, estas feras pavorosas desenvolvem inteligência suficiente para se rebelar contra seus criadores, e então se escondem, pacientes mas poderosos, nas profundezas escuras.

Ilustração por Christian Pearce

SÍMIO, GORILA

Olhos grandes e profundos espreitam debaixo das sobrancelhas grossas deste grande macaco enquanto ele se projeta adiante sobre suas pernas e punhos.

GORILA **ND 2**

XP 600

N animal Grande

Inic +2; **Sentidos** visão na penumbra, faro; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 14, toque 11, desprevenido 12; (+2 Des, +3 natural, –1 tamanho)

PV 19 (3d8+6)

Fort +7, **Ref** +5, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

Corpo a Corpo 2 pancadas +3 (1d6+2)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 15, **Con** 14, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 7

BBA +2; **BMC** +5; **DMC** 17

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Grande Fortitude

Perícias Acrobacia +6, Escalar +14, Percepção +8

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas quentes

Organização solitário, par ou tropa (3–12)

Tesouro nenhum

Um gorila macho adulto mede 2,5 metros e pode pesar até 200 quilos. Embora geralmente sejam criaturas tímidas e pacíficas enquanto não são incomodados, os gorilas são territoriais e ficam agressivos rapidamente quando são provocados. Este bloco de estatísticas pode ser usado para qualquer um dos tipos grandes de primatas, como os gorilas – para símios menores como os orangotangos e chimpanzés, basta aplicar o modelo jovem simples. Até mesmo os primatas menores podem usar as estatísticas para macacos encontrados na página 144.

Gorilas costumam fazer grandes demonstrações de força antes de realmente atacarem, batendo em seus peitos com seus punhos, batendo seus pés e rugindo muito alto. Qualquer oponente que se recusar a fugir depois dessas demonstrações será atacado. As tropas de símios lutam unidas num frenesi, fazendo seus oponentes em pedaços com suas mãos e dentes.

SÍMIO ATROZ

Dentes afiados preenchem a boca deste grande símio feroz, seus braços longos e musculosos se arrastam pelo chão com garras curvilíneas e perversas.

SÍMIO ATROZ (GIGANTOPITHECUS) **ND 3**

XP 800

N animal Grande

Inic +2; **Sentidos** visão na penumbra, faro; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 15, toque 11, Desprevenido 13; (+2 Des, +4 natural, –1 tamanho)

PV 30 (4d8+12)

Fort +7, **Ref** +6, **Von** +4

OFENSIVA

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

Corpo a Corpo mordida +6 (1d6+4), 2 garras +6 (1d4+4)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais dilacerar (2 garras, 1d4+6)

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 15, **Con** 16, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 7

BBA +3; **BMC** +8; **DMC** 20

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +6, Escalar +16, Furtividade +2, Percepção +8

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas quentes

Organização solitário, par ou tropa (3–6)

Tesouro incidental

Conhecido por muitos estudiosos como gigantopithecus, o símio atroz é uma criatura muito mais perigosa e bestial do que os relativamente pacíficos gorilas. Um macho adulto mede 3 metros de altura e pesa 600 quilos. O símio atroz ataca qualquer coisa que invadir seu território, incluindo outros atrozes que não fazem parte de sua tropa, e ele não vai encerrar seu ataque até que o invasor morra ou fuja. Um símio atroz não faz nenhuma demonstração de força ou aviso antes de atacar – ele simplesmente entra em ação com pouca ou nenhuma provocação, dilacerando seus oponentes com suas garras e dentes. Se um símio atroz for encurralado por um inimigo fortemente armado, ele tentará agarrar este inimigo e levá-lo ao chão para imobilizá-lo.

Ilustração de Adam Vehige

Skum

Este humanoide corcunda e de pele verde tem uma cabeça larga semelhante à de um sapo, mas sua boca se parece com a de um peixe dentuço.

SKUM (ULAT-KINI) **ND 2**

XP 600

OM humanoide monstruoso (aquático) Médio

Inic+1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +5

DEFENSIVA

CA 13, toque 11, desprevenido 12 (+1 Des, +2 natural)

PV 20 (2d10+9)

Fort +3, **Ref** +4, **Von** +3

Resistências frio 10

OFENSIVA

Deslocamento 6 m; nado 12 m

Corpo a Corpo tridente +4 (1d8+2), garra +2 (1d4+1), mordida +2 (1d6+1)

À distância tridente +3 (1d8+2)

ESTATÍSTICAS

For 15, **Des** 13, **Con** 17, **Int** 10, **Sab** 10, **Car** 6

BBA +2; **BMC** +4; **DMC** 15

Talentos Ataques Múltiplos[B], Vitalidade

Perícias Furtividade +6 (+10 debaixo d'água), Intimidação +3, Natação +15, Percepção+5 (+9 debaixo d'água); **Modificadores Raciais** +4 Percepção e Furtividade debaixo d'água

Idiomas abolete, subterrâneo;

QE anfíbio

ECOLOGIA

Meio Ambiente aquático ou subterrâneo temperado ou frio

Organização solitário, ninhada (2 – 5), bando (6 – 12), conspiração (13 – 95 mais 50% não combatentes, 1 sub-chefe de 3°nível para cada 20 adultos, 1 feiticeiro de 4° - 6° nível para cada 40 adultos, e 1 cacique de 7° - 9° nível e 2 – 6 limos)

Tesouro equipamento de PdM (tridente e outros tesouros)

Os skum são os mais férteis e bem sucedidos das inúmeras raças criadas pelos aboletes para servir como escravos. No apogeu do império abolete, os skum foram uma legião e seus exércitos travaram muitas guerras, mas agora que os aboletes estão em declínio, os skum foram soltos para governar a si próprios.

Para a maioria, os skum têm sido tão bem-sucedidos neste esforço, e hoje eles existem na sombra de sua infinidade anterior, a maioria deles vive no subterrâneo profundo em ruínas que estão lentamente se desintegrando, largados somente porque seus inimigos têm perdido o interesse em prosseguir com a guerra já ganha contra estes humanoides semelhantes a peixes.

Os skum perderam até mesmo seu próprio nome – somente os mais eruditos e sábios da sua espécie lembram que eles uma vez foram conhecidos como os ulat-kini. Hoje, a maioria os identifica pelo epíteto racial aplicado a eles pelos habitantes da superfície –"skum".

Os skum não envelhecem e, com exceção da morte por violência ou doença, podem viver eternamente. Infortunadamente, esta quase imortalidade é aleijada pelo fato de que os skum são incapazes de reproduzir entre si, pois todos os skum são machos.

Os aboletes não queriam que sua raça escrava prosperasse sem sua permissão. Infelizmente, isto não significa que os skum não possam procriar. Originalmente criados a partir de gado humano, os skum podem engravidar humanos, e as crianças nascidas de tais uniões profanas são invariavelmente deformados. Aqueles que não nascem skum submetem-se a transformações graduais ao longo de suas vidas, e quando eles normalmente morreriam de velhice, tais híbridos passam pela "a mudança": despem sua carne enrugada e se transformam em um dos ulat-kini. Enquanto para a maioria das tribos skum falta motivação para perpetuar sua raça e preferem definhar em suas ruínas submersas hediondas, tribos assentadas no alto mar de faixas costeiras remotamente povoadas parecem estar em ascensão. Algumas dessas comunidades se infiltram em vilas para se reproduzirem, mas algumas tribos mais traiçoeiras fazem alianças com estes povos desesperados, garantindo proteção e recompensas do mar em troca de esposas.

Ilustração por Warren Mahy

SOMBRA

Mal podendo ser vista pelo canto dos olhos, esta sombra é vagamente humanoide em sua silhueta e se contorce com sua vida profana.

SOMBRA **ND 3**

XP 800

CM morto-vivo (incorpóreo) Médio

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 15, toque 15, desprevenido 12 (+2 deflexão, +2 Des, +1 esquiva)

PV 19 (3d8+6)

Fort +3, **Ref** +3, **Von** +4

Habilidades Defensivas incorpóreo, resistência a canalizar +2; **Imunidade** características de morto-vivo

OFENSIVA

Deslocamento voo 12 m (bom)

Corpo a Corpo toque incorpóreo +4 (1d6 de dano na Força)

Ataques Especiais criar prole

ESTATÍSTICAS

For –, **Des** 14, **Con** –, **Int** 6, **Sab** 12, **Car** 15

BBA +2; **BMC** +4; **DMC** 17

Talentos Esquiva, Foco em Perícia (Percepção)

Perícias Furtividade +8 (+12 na penumbra, +4 na luz plena), Percepção +8, Voo +11; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade na penumbra (-4 na luz plena)

ECOLOGIA

Meio Ambiente Qualquer

Organização solitário, par, gangue (3 – 6), enxame (7 – 12)

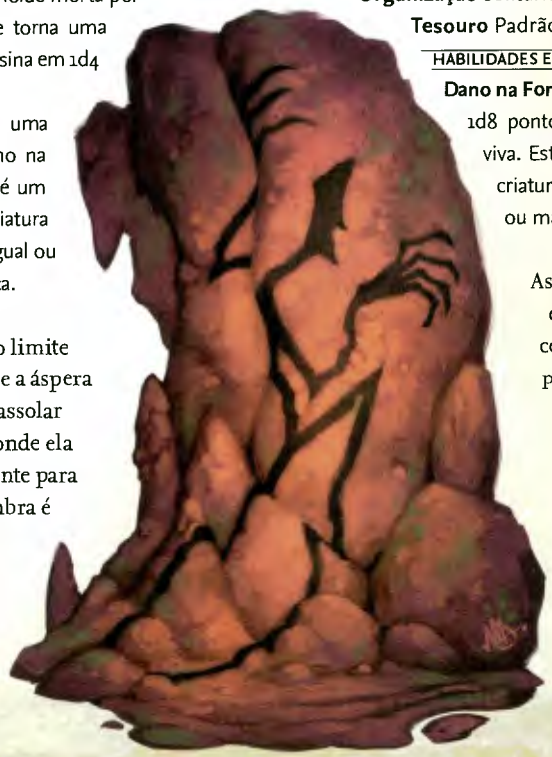
Tesouro Padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Criar Prole (Sob) Uma criatura humanoide morta por um dano na Força da sombra se torna uma sombra sob o controle da sua assassina em 1d4 rodadas.

Dano na Força (Sob) Um toque de uma sombra causa 1d6 pontos de dano na Força em uma criatura viva. Este é um efeito de energia negativa. Uma criatura morre se este dano na Força for igual ou maior que o seu valor atual de Força.

A sinistra sombra perambula pelo limite entre a obscuridade da escuridão e a áspera verdade da luz. A sombra prefere assolar ruínas deixadas pela civilização, onde ela caça criaturas vivas tolas o suficiente para cair dentro deste território. A sombra é um horror morto-vivo, e como tal não tem metas ou motivações extremamente visíveis a não ser sugar a vida e a vitalidade dos seres vivos.



SOMBRA MAIOR

Esta figura sombria se agita e se move com uma graça excêntrica, como se fosse criada por um fogo invisível.

SOMBRA MAIOR **ND 8**

XP 4.800

CM morto-vivo (incorpóreo) Médio

Inic +5; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +13

DEFENSIVA

CA 18, toque 18, desprevenido 12 (+2 deflexão, +5 Des, +1 esquiva)

PV 58 (9d8+18)

Fort +5, **Ref** +8, **Von** +7

Habilidades Defensivas incorpóreo, resistência a canalizar +2; **Imunidade** características de morto-vivo

OFENSIVA

Deslocamento voo 12 m (bom)

Corpo a Corpo toque incorpóreo +11 (1d8 de dano na Força)

Ataques Especiais criar prole (assim como a sombra), dano na Força

ESTATÍSTICAS

For –, **Des** 20, **Con** –, **Int** 6, **Sab** 12, **Car** 15

BBA +6; **BMC** +11; **DMC** 24

Talentos Esquiva, Foco em Perícia (Percepção, Furtividade), Investida Aérea, Mobilidade

Perícias Furtividade +20 (+24 na penumbra, +16 na luz plena), Percepção +13, Voo +15; **Modificadores Raciais** +4 Furtividade na penumbra (-4 na luz plena)

ECOLOGIA

Meio Ambiente Qualquer

Organização solitário

Tesouro Padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Dano na Força (Sob) Um toque de uma sombra causa 1d8 pontos de dano na Força em uma criatura viva. Este é um efeito de energia negativa. Uma criatura morre se este dano na Força for igual ou maior que o seu valor atual de Força.

As sombras maiores são aquelas sombras de mortos-vivos que vieram a se fundir com energia negativa, como aquelas que passaram longos períodos de tempo em áreas do Plano das Sombras imersas em energia negativa, ou aquelas que drenaram as vidas de milhares de vítimas. Estes monstros mortos-vivos são normalmente encontrados com um pequeno bando de sombras normais, que tipicamente tratam uma sombra maior como líder para reagruparem-se.

Ilustração por Matt Dixon

STIRGE

Este inseto tem dois pares de asas de morcego, um emaranhado de pequenas pernas e um probóscide afiado como uma agulha.

STIRGE **ND ½**

XP 200

N besta mágica Miúdo

Inic +4; **Sentidos** faro, visão no escuro 18m, visão na penumbra; Percepção +1

DEFENSIVA

CA 16, toque 16, desprevenido 12 (+4 Des, +2 tamanho)

PV 5 (1d10)

Fort +2, **Ref** +6, **Von** +1

OFENSIVA

Deslocamento 3 m; voo 12 m (mediano)

Corpo a Corpo toque +7 (guindar)

Espaço 0,5 m; **Alcance** 0 m

Ataques Especiais drenar sangue

ESTATÍSTICAS

For 3, **Des** 19, **Con** 10, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 6

BBA +1; **BMC** +3 (+11 agarrar quando guindado); DMC 9 (17 contra derrubar)

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Furtividade +16, Voo +8

QE enfermo

ECOLOGIA

Meio Ambiente pântanos quentes e temperados

Organização solitário, colônia (2-4), revoada (5-8), tempestade (9-14) ou enxame (15-40)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Drenar Sangue (Ext) Um stirge drena o sangue no fim de sua rodada se estiver guindado a um oponente, infligindo 1 ponto de dano na Constituição. Uma vez que um stirge tenha dado 4 pontos de dano na Constituição, ele se separa e voa para digerir a refeição. Se a vítima morrer antes do apetite do stirge ser saciado, o stirge se separa e procura outro alvo.

Enfermo (Ext) Devido aos pântanos estagnados onde vivem e o seu contato com o sangue de inúmeras criaturas, stirges são arautos da enfermidade. Qualquer criatura submetida ao ataque de drenar sangue do stirge tem uma chance de 10% de estar exposta a febre imunda,z enjoo cegante, ou uma doença similar (*Livro Básico* do *Pathfinder RPG página 555*). Uma vez que este teste é feito, a vítima não pode ser mais infectada por este stirge, ataques feitos por stirges diferentes devem ser decididos normalmente e podem resultar em doenças múltiplas.

Guindar (Ext) Quando um stirge acerta um ataque de toque, suas pernas farpadas aferroam no alvo, o ancorando no lugar. Um stirge guindado tem efetivamente sua presa agarrada. Um stirge perde os bônus de Destreza na CA e tem uma CA de 12, mas segura-se com uma boa tenacidade e coloca o seu nariz pontiagudo na carne do alvo agarrado. Um stirge tem +8 bônus racial para manter-se agarrado em um oponente quando guindado. Um stirge guindado pode ser golpeado com uma arma ou agarrado – se a presa conseguir ganhar um teste de agarrar ou Arte da Fuga contra ele, o stirge é removido.

Ilustração por Kieran Yanner

Stirges são pestes do pântano perversas e bebedoras de sangue que caçam animais selvagens, gado e viajantes descuidados. Enquanto individualmente fracos, enxames dessas criaturas são capazes de drenar um homem em segundos, deixando somente uma pele dissecada em seu rastro.

Mais parecido com mamíferos do que insetos, stirges carregam seus corpos pelo ar com quatro asas carnudas, procurando presas com sangue quente. Eles gostam de se esconder perto de poças de água, esperando para que os viajantes saiam de sua guarda e então mergulhando e guindado para se satisfazer estocando seus longos tubos de alimentação nas veias desprotegidas. Depois de se alimentar, eles voam lentamente para a lama e para os juncos onde botam seus ovos e descansam até que a fome os faça caçar novamente.

Stirges tem geralmente 30 centímetros, com suas asas tendo o dobro disso em envergadura e pesando menos do que meio quilo. Sua coloração é vermelho-ferrugem ou marrom-avermelhado com um tom amarelo sujo debaixo da barriga, embora stirges que não se alimentam há tempos sejam frequentemente rosa pálido, suas cores dependem de quem devoram.

SVIRFNEBLIN

Este gnomo careca tem a pele cinzenta como a rocha e um físico rijo. Seus olhos pálidos são grandes e expressivos.

SVIRFNEBLIN **ND 1**

XP 400

Svirfneblin patrulheiro 1

N humanoide (gnomo) Pequeno

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 36 m, visão na penumbra; Percepção +6

DEFENSIVA

CA 15, toque 15, desprevenido 11 (+2 Des, +2 esquiva, +1 tamanho)

PV 15 (1d10+5)

Fort +6, **Ref** +6, **Von** +2

RM 12

OFENSIVA

Deslocamento 6 m (4,5 usando armadura)

Corpo a Corpo picareta pesada +3 (1d4+1/x4)

À Distância besta leve +4 (1d6/19-20)

Ataques Especiais inimigo predileto (anões +2), +1 para atacar contra humanoides anões e reptilianos

Habilidades Similares à Magia (NC 1º)

Sempre Ativo – *dificultar detecção*

1/dia – *alterar-se, cegueira/surdez* (CD 12), *nublar*

ESTATÍSTICAS

For 13, **Des** 15, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 10, **Car** 8

BBA +1; **BMC** +1; **DMC** 15

Talentos Vitalidade

Perícias Cura +4, Conhecimento (exploração) +4, Furtividade +12 (+14 no subterrâneo), Ofícios (alquimia) +6, Percepção +6, Sobrevivência +4 (+5 para rastrear); **Modificadores Raciais** +2 Ofícios (alquimia), +2 Percepção, +2 Furtividade (+4 Furtividade no subterrâneo)

Idiomas gnomo, subterrâneo

QE afinidade com pedras, rastrear, empatia selvagem +0

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, companhia (2-4), esquadrão (5-20 mais 1 líder de 3º-6º nível e 2 sargentos de 3º nível) ou bando (30-50 mais 1 sargento de 3º nível a cada 20 adultos, 5 tenentes de 5º nível, 3 capitães de 7º nível e 2-5 elementais de terra Médio)

Tesouro equipamento de PdM (picareta pesada, besta leve com 10 virotes, outros tesouros)

Svirfneblin ou "gnomo das profundezas", é uma ramificação reclusa da raça gnoma. Eles habitam os subterrâneos em cidades escondidas, a salvo dos drow e outras raças subterrâneas. Eles têm a pele de cor cinzenta ou marrom pedra. Homens são carecas e as mulheres têm cabelos finos e cinzentos. Os svirfneblin mantém um laço muito forte com o reino das fadas, muito mais forte do que as raças gnomas que habitam a superfície, isso os torna estranhamente emotivos ou aleatoriamente violentos em suas explosões. Svirfneblin têm lutado um combate longo contra os duergars e possuem dificuldades para enxergar a diferença entre o duergar e outros anões.

Svirfneblin como Personagens

Svirfneblin são definidos pelos seus níveis de classe – eles não possuem Dados de Vida raciais. A ND de um svirfneblin é igual ao seu nível de classe. Svirfneblin têm os seguintes traços raciais.

-2 Força, +2 Destreza, +2 Sabedoria, -4 Carisma: Svirfneblin são rápidos e observadores, mas relativamente fracos e emocionalmente distantes.

Pequeno: Svirfneblin são criatura Pequenas e ganham +1 de bônus de tamanho em sua CA, +1 em bônus em jogadas de ataque, -1 de penalidade em seus BMC e DMC, e +4 de bônus de tamanho em testes de Furtividade.

Treinamento Defensivo: Svirfneblin ganham +2 de bônus de esquiva na Classe de Armadura

Sentidos: Svirfneblin têm visão no escuro 36 m e visão na penumbra.

Sortudo: Svirfneblin ganham +2 em bônus racial em todos os testes de resistência.

Habilidoso: Svirfneblin ganham um bônus racial de +2 em testes de Furtividade; isso melhora para +4 quando no subterrâneo. Eles ganham +2 de bônus racial em testes de Ofícios (alquimia) e Percepção.

Ódio: Svirfneblin recebem +1 de bônus em rolagens de ataque contra criaturas humanoides do subtipo reptiliano e anão devido ao treinamento contra esses oponentes odiados.

Afinidade com Pedras: Svirfneblin ganham afinidade com pedras como o anão (*Livro Básico do Pathfinder RPG* página 21).

Resistência à Magia: Svirfneblin têm RM igual a 11+nível de classe.

Magia Svirfneblin: Svirfneblin adicionam +1 a CD de qualquer magia de ilusão que eles conjurem. Svirfneblin também ganham as habilidades similares à magia listadas ao lado; o nível de conjurador é igual aos níveis de classe do svirfneblin.

Idiomas: Svirfneblin começa falando gnomo e subterrâneo. Aqueles com valores altos de Inteligência podem escolher os seguintes idiomas bônus: anão, aklo, comum, dracônico, élfico, gigante, goblin, orc ou terran.

Ilustração por Eric Lofgren

TARRASQUE

Esta imensa fera reptiliana eleva-se sobre os arredores como um dinossauro, cheio de dentes, chifres, garras e uma esmagadora cauda com espinhos

TARRASQUE **ND 25**

XP 1.638.400

N besta mágica Colossal

Inic +7; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +43

Aura presença aterradora (90 m, CD 27)

DEFENSIVA

CA 40, toque 5, desprevenido 37 (+3 Des, +35 natural, -8 tamanho)

PV 525 (30d10+360); regeneração 40

Fort +31, **Ref** +22, **Von** +12;

RD 15/épico; **Imunidade** dano de atributo, ácido, sangramento, doença, drenar energia, fogo, efeito de ação mental, paralisia, ferimentos permanentes, petrificação, veneno, metamorfose; **RM** 36

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo mordida +37 (4d8+15/15-20/x3 mais atracar), 2 garras +37 (1d12+15), 2 chifres +37 (1d10+15), rabada +32 (3d8+7)

À Distância 6 espinhos +25 (2d10+15/x3)

Espaço 9 m; **Alcance** 9 m (18 m com rabada)

Ataques Especiais investir, espinhos, engolir inteiro (6d6+22 mais 6d6 ácido, CA 27, PV 52)

ESTATÍSTICAS

For 41, **Des** 16, **Con** 34, **Int** 3, **Sab** 15, **Car** 14

BBA +30; **BMC** +53 (+57 agarrar); **DMC** 66

Talentos Ataque Poderoso, Corrida, Crítico Aprimorado (mordida), Crítico Estonteante, Crítico Hemorrágico, Encontrão Aprimorado, Foco em Crítico, Golpe Avassalador, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Trespassar, Trespassar Maior

Perícias Acrobacia +3 (+43 saltando), Percepção +43; **Modificadores Raciais** +8 Percepção

Idiomas aklo (não pode falar)

QE carapaça, saltador poderoso

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Carapaça (Sob) As escamas do tarrasque defletem magias em cones, linhas, raios e *mísseis mágicos*, tornando o tarrasque imune a tais efeitos. Há uma chance de 30% do efeito refletido voltar com força total ao conjurador; caso contrário ele é simplesmente anulado.

Espinhos (Ext) Um tarrasque pode lançar uma rajada de seis espinhos similares a lanças de seu corpo como uma ação padrão com um chacoalhar de sua cabeça ou uma chicoteada de sua cauda. Faça uma rolagem de ataque para cada espinho – todos os alvos deverão estar a menos de 9 metros uns dos outros. Os espinhos tem um incremento de alcance de 36 m.

Investir (Ext) Uma vez por minuto a cada 1 rodada, o tarrasque pode se mover a uma velocidade de 45 metros. Isso aumenta seu bônus em Acrobacia nos testes de salto para +87.

Regeneração (Ext) Nenhuma forma de ataque pode suprimir a regeneração do tarrasque – ele se regenera mesmo se desintegrado ou morto por um efeito de morte. Se um tarrasque falhar em um teste que o mataria instantaneamente, ele se ergue da morte 3 rodadas mais tarde com 1 ponto de vida se nenhum dano adicional for causado em seus restos. Ele pode ser banido ou transportado como meio para salvar a região, mas um método para realmente matá-lo ainda não foi descoberto.

Saltador Poderoso (Ext) O tarrasque usa seu modificador de Força para modificar testes de Acrobacia feitos para saltar, e tem +24 de bônus racial para realizar testes de Acrobacia para saltar.

O lendário tarrasque está entre os monstros mais destrutivos do mundo inteiro. Felizmente, ele passa a maior parte do seu tempo em torpor profundo em uma caverna desconhecida num canto remoto do mundo – quando ele acorda, reinos morrem.

Embora longe de ser inteligente, um tarrasque é esperto o suficiente para entender algumas palavras em aklo (mesmo que ele não possa falar). Da mesma forma, sua fúria não é irracional, pois ele foca em alvos que possam ameaçá-lo e é bem difícil distraí-lo.

Ilustração por Eric Lofgren

TARTARUGA-DRAGÃO

Esta fera aquática de cauda longa lembra um tartaruga gigante com algumas características dracônicas.

TARTARUGA-DRAGÃO ND 9

XP 6.400

N dragão (aquático) Enorme

Inic +4; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +16

DEFENSIVA

CA 23, toque 8, desprevenido 23 (+15 natural, -2 tamanho)

PV 126 (12d12+48)

Fort +12, **Ref** +8, **Von** +9

Imunidade fogo, sono, paralisia

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, nado 9 m

Corpo a Corpo mordida +18 (3d6+8), 2 garras +18 (2d6+8)

Espaço 4,5 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais sopro, emborcar

ESTATÍSTICAS

For 27, **Des** 10, **Con** 19, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 12

BBA +12; **BMC** +22; **DMC** 32 (36 contra derrubar)

Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Trespassar

Perícias Diplomacia +16, Furtividade +7 (+15 na água), Intimidação +16, Natação +31, Percepção +16, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +16; **Modificadores Raciais** +8 Furtividade na água

Idiomas aquan, comum, dracônico

ECOLOGIA

Meio Ambiente águas temperadas

Organização solitário

Tesouro dobrado

HABILIDADES ESPECIAIS

Emborcar (Ext) Uma tartaruga-dragão pode tentar emborcar um barco ou navio batendo nele como uma investida, realizando um teste de BMC. A CD do teste é 25 ou o resultado da perícia Profissão (marinheiro) do capitão do barco, o que for maior. Para cada categoria de tamanho maior que o tamanho da tartaruga-dragão , ele recebe uma penalidade cumulativa de -10 nos testes de BMC.

Sopro (Sob) Uma nuvem de vapor de 6 metros de altura, 7,5 metros de largura e 15 de comprimento, a cada 1d4 de rodadas, dano 12d6 de fogo, Reflexos CD 20 para metade; efetiva tanto na superfície quanto embaixo d'água. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Tartarugas-dragão fazem seus lares em águas salgadas e doces, onde eles estão entre as maiores ameaças a marinheiros e aqueles que viajam de navio através dos mares do mundo. Marinheiros experientes conhecem os territórios que tartarugas-dragão habitam e frequentemente fazem oferendas de ouro e itens mágicos para passagem segura ou evitam aquela região. Por sua vez, uma tartaruga-dragão cresce rapidamente para apreciar e até mesmo esperar tais dízimos e presentes, uma tartaruga-dragão que espera presentes, mas é ignorado é, de fato, um inimigo perigoso.

A cor do casco da tartaruga-dragão varia a cada caso. Algumas têm um casco marrom sem-graça ou um vermelho enferrujado, enquanto outras têm uma carapaça com uma cor azul-esverdeado escuro com alguns realces prateados através de seus cumes rochosos. A coloração de sua cabeça, rabo e pernas é ligeiramente mais pálida que seu casco e contém listras douradas ao longo de sua crista e espinha.

Tartarugas-dragão declaram um vasto território nos mares abertos, abrangendo regiões de até 80 quilômetros quadrados. Aqui, essas feras perigosas emborcam navios que não respeitam seus territórios, adicionando os navios afundados e suas cargas valiosas aos seus covis. Tartarugas-dragão geralmente fazem seus lares em cavernas profundas acessíveis somente pela água, e decoram seus lares não apenas com as riquezas roubadas dos navios que afundaram, mas com os próprios destroços das embarcações. Seu natureza territorial e a paixão por esses tipos de covis as colocam diretamente em conflito com outras raças submarinas como o povo do mar e os sahuagin.

Peixes grandes, como o atum, esturjão e até tubarões, estão entre as comidas prediletas das tartarugas-dragão , mas sendo onívoras, elas às vezes consomem grandes campos de algas marinhas. Elas certamente não são contra complementar sua dieta com os passageiros de navios que afundam, embora tais refeições não indiquem nenhum tipo de maldade ou crueldade intrínseca. Tartarugas-dragão possuem um casco com 4,5 metros de diâmetro, suas nadadeiras esticam alguns metros a mais, e medem cerca de 7,5 metros da ponta de seus narizes até o fim de suas poderosas caudas.

Ilustração por Concept Art House

TENGU

As penas negras recobrem esse humanoide com cabeça de corvo, suas mãos e pernas terminam em poderosas garras.

TENGU **ND ½**

XP 200

Tengu ladino 1

N humanoide (tengu) Médio

Inic +3; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 15, toque 13, desprevenido 12 (+2 armadura, +3 Des)

PV 9 (1d8+1);

Fort +1, **Ref** +5, **Von** +2;

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo adaga +3 (1d4+1/19-20), mordida -2 (1d3)

À Distância arco curto +3 (1d6/x3)

Ataques Especiais ataque furtivo +1d6

ESTATÍSTICAS

For 12, **Des** 17, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 15, **Car** 8

BBA +0; **BMC** +1; **DMC** 14

Talentos Acuidade com Armas

Perícias Acrobacia +7, Avaliação +4, Blefar +3, Conhecimento (local) +4, Escalar +5, Furtividade +9, Linguística +8, Percepção +8; **Modificadores Raciais** +2 Percepção, +2 Furtividade, +4 Linguística

Idiomas comum, goblin, halfling, tengu

QE linguista dotado, treinado com espadas, encontrar armadilhas

ECOLOGIA

Meio Ambiente montanhas temperadas ou urbano

Organização solitário, par ou conspiração (3-12)

Tesouro equipamento de PdM (corselete de couro, adaga, arco curto com 20 flechas, outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Linguista Dotado (Ext) Tengu ganham +4 em bônus raciais em testes de Linguística e aprendem 2 idiomas a cada vez que eles ganham uma graduação em Linguística ao invés de um idioma.

Treinamento com Espadas (Ext) Tengu são treinados desde o seu nascimento para lugar com espadas e como resultado eles são automaticamente proficiente com armas similares a espadas (incluindo espadas bastardas, adagas, lâmina curvada élfica, falciones, espadas grandes, kukris, espadas longas, adaga de soco, rapieira, cimitarras, espadas curtas e espadas duas lâminas).

Tengu são uma raça de humanoides aviários que lembram corvos e muitas vezes suportam a maior parte do mesmo estigma. Embora eles frequentemente escolham viver entre outras raças em cidades densamente populosas, sua sociedade é restrita e fechada e eles raramente permitem que outros entrem e vejam seu funcionamento interno.

Tengu geralmente se reúnem em pequenos grupos para criar abrigos em armazéns vazios ou construções condenadas e esses lugares ruidosos são geralmente considerados como guildas de ladrões pelos forasteiros – uma consideração que está correta na metade das vezes.

Assim como os corvos, com os quais compartilham os traços físicos, tengu são naturalmente cobiçosos, especialmente por itens coloridos ou brilhantes e são propensos a crises de cleptomania benigna caso não se controlem. Criaturas vaidosas e orgulhosas, eles são facilmente persuadidos com lisonja.

Tengu como Personagens

Tengu são definidos pelo seus níveis de classe – eles não possuem Dados de Vida racial. Todos os tengu têm as seguintes características raciais.

+2 Destreza, -2 Constituição, +2 Sabedoria: Tengu são rápidos e observadores, mas relativamente frágeis e delicados.

Sentidos: Tengu têm visão na penumbra.

Furtivos: Tengu ganham um bônus racial de +2 em Percepção e Furtividade.

Linguista Dotado: Veja ao lado.

Treinamento com Espadas: Veja ao lado.

Arma Natural: Tengu possuem um ataque natural de mordida que inflige 1d3 pontos de dano num acerto. Esse é o ataque primário ou secundário, caso o tengu empunhe alguma arma.

Idiomas: Tengu começam falando Comum e o seu próprio dialeto tengu. Tengu com altos valores de Inteligência podem escolher qualquer idioma como um bônus de linguagem.

Ilustração por Eric Lofgren

TIEFLING

Este homem magro zomba enquanto ele desembainha sua espada. Pequenos chifres e uma cauda farpada revelam que ele é algo mais que humano.

TIEFLING **ND ½**

XP 200
Tiefling ladino 1
NM extraplanar (nativo) Médio
Inic +3; **Sentidos** visão no escuro 18 m;
Percepção +5

DEFENSIVA
CA 16, toque 13, desprevenido 13 (+3 armadura, +3 Des)
PV 10 (1d8+2);
Fort +2, **Ref** +5, **Von** +1;
Resistência frio 5, eletricidade 5, fogo 5

OFENSIVA
Deslocamento 9 m
Corpo a Corpo espada curta +3 (1d6+1/19-20)
À Distância besta leve +3 (1d8/19-20)
Ataques Especiais ataque furtivo +1d6
Habilidades Similares à Magia (NC 1°)
1/dia – *escuridão*

ESTATÍSTICAS
For 13, **Des** 17, **Con** 14, **Int** 12, **Sab** 12, **Car** 6
BBA +0; **BMC** +1; **DMC** 14
Talentos Acuidade com Armas
Perícias Acrobacia +6, Arte da Fuga +6, Blefar +4, Furtividade +8, Intimidação +2, Operar Mecanismos +6, Percepção +5, Prestidigitação +6, Sentir Motivação +5;
Modificadores Raciais +2 Blefar, +2 Furtividade
Idiomas abissal, comum, infernal
QE feitiçaria abissal, encontrar armadilhas

ECOLOGIA
Meio Ambiente qualquer terrestre
Organização solitário, par ou gangue (3-5)
Tesouro equipamento de PdM (corselete de couro batido, espada curta, besta leve com 20 virotes)

HABILIDADES ESPECIAIS
Feitiçaria Abissal (Ext) Feiticeiros tiefling com linhagem Abissal ou Infernal elevam seu valor de Carisma em 2 pontos para todas as habilidades de classe de feiticeiro.

Tieflings são humanos com sangue demoníaco, diabólico ou outro sangue de extraplanar maligno. Muitas vezes perseguidos por sua estranha aparência e maneirismos anormais, a maioria dos tieflings disfarça sua verdadeira natureza ou é forçada a viver nas margens ou abaixo da sociedade civilizada. Embora eles não nasçam malignos, é um caminho fácil para eles, especialmente quando sofrem nas mãos de pessoas "normais" enquanto crescem.

Tieflings se parecem muito com os humanos, exceto pelos seus traços físicos que revelam sua estranha linhagem.

Tieflings como personagens

Tieflings são definidos pelos seus níveis de classe – como eles não possuem DV racial. Eles têm as seguintes características raciais.

+2 Destreza, +2 Inteligência, -2 Carisma: Tielfings são rápidos em corpo e mente, mas são inerentemente estranhos.

Visão no Escuro: Tieflings podem enxergar no escuro até 18 metros.

Habilidosos: Tieflings têm um bônus racial de +2 em testes de Blefar e Furtividade.

Habilidade Similar à Magia: Tieflings podem usar *escuridão* uma vez por dia como habilidade similar à magia. O nível de conjurador para essa habilidade é igual ao nível de classe do tielfling.

Resistência Abissal: Tieflings têm resistência ao frio 5, resistência à eletricidade 5, resistência ao fogo 5.

Feitiçaria Abissal: Veja ao lado.

Idiomas: Tieflings começam falando Comum e escolhem entre Abissal ou Infernal. Tieflings com alto valor de Inteligência podem escolher qualquer dos seguintes: abissal, dracônico, anão, élfico, gnomo, goblin, halfling, infernal e orc.

Ilustrado por Andrew Hou

Tigre

Esse poderoso predador felino se move com uma graça mortal, seu pelo laranja-avermelhado listrado com tiras negras.

TIGRE **ND 4**

XP 1.200

N animal Grande

Inic +6; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 14, toque 11, desprevenido 12 (+2 Des, +3 natural, -1 tamanho)

PV 45 (6d8+18);

Fort +8, **Ref** +7, **Von** +3;

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo 2 garras +10 (1d8+6 mais atracar), mordida +9 (2d6+6 mais atracar)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais bote, rasgar (2 garras +10, 1d8+6)

ESTATÍSTICAS

For 23, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

BBA +4; **BMC** +11 (+15 agarrar); **DMC** 23 (27 contra derrubar)

Talentos Foco em Arma (garra), Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada

Perícias Acrobacia +10, Furtividade +7 (+11 em áreas de grama alta), Natação +11, Percepção +8; **Modificadores Raciais** +4 Acrobacia, +4 Furtividade (+8 em grama alta)

ECOLOGIA

Meio Ambiente quaisquer florestas

Organização solitário ou par

Tesouro nenhum

Tigres medem mais que 1,5 metros de altura até os ombros e têm cerca de 2,8 metros de comprimento. O peso deles varia entre 200 a 300 quilos.

Tigres geralmente estão no topo dos animais predadores em seus territórios e são conhecidos por abaterem ursos, crocodilos, cobras gigantes, lobos e até mesmo outro grandes felinos. Até humanoides estão longe de estarem a salvo, especialmente em casos onde o tigre desenvolveu um gosto pela carne humanoide. Tigres preferem terrenos com uma boa quantidade de cobertura e proximidade da água como seu terreno de caça.

Enquanto o tigre é por si só um predador aterrorizante, sua força e ferocidade empalidece em comparação ao ainda maior tigre atroz. Muitos estudiosos os conhecem como o smilodon e as sociedades tribais como tigre dente-de-sabre, o tigre atroz é o maior predador da região. Sua característica marcante é o par de caninos enormes que pendem de sua mandíbula superior como uma faca, saliente mesmo quando a boca da criatura está fechada.

Esses felinos caçadores imensos crescem até cerca de 3,2 metros de comprimento e pesam até 3 toneladas.

Tigre atroz

Esse enorme tigre rosna com um alerta enquanto se abaixa. Dois dentes similares a dois sabres projetam-se para baixo em suas poderosas mandíbulas.

TIGRE ATROZ (SMILODON) **ND 8**

XP 4.800

N animal Grande

Inic +6; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 17, toque 11, desprevenido 15 (+2 Des, +6 natural, -1 tamanho)

PV 105 (14d8+42);

Fort +12, **Ref** +11, **Von** +5;

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo 2 garras +18 (2d4+8 mais atracar), mordida +18 (2d6+8/19-20 mais atracar)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais bote, rasgar (2 garras +18, 2d4+8)

ESTATÍSTICAS

For 27, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10

BBA +10; **BMC** +19 (+23 agarrar); **DMC** 31 (35 contra derrubar)

Talentos Corrida, Crítico Aprimorado (mordida), Foco em Arma (mordida, garra), Foco em Perícia (Furtividade), Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada

Perícias Acrobacia +6, Furtividade +15 (+23 em áreas de grama alta), Natação +13, Percepção +12; **Modificadores Raciais** +4 Acrobacia, +4 Furtividade (+8 em grama alta)

ECOLOGIA

Meio Ambiente quaisquer florestas, planícies e pântanos

Organização solitário ou par

Tesouro nenhum

Ilustrado por Ian Tonner

TREPADEIRA AMARELO-ALMÍSCAR

Enrolada em alguns esqueletos humanos, essas flores doentias e úmidas fumegam um vapor amarelo nojento.

TREPADEIRA AMARELO-ALMÍSCAR ND 2

XP 600

N planta Médio

Inic +2; **Sentidos** sentido sísmico 9 m; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 14, toque 12, desprevenido 12 (+2 Des, +2 natural)

PV 22 (3d8+9)

Fort +6, **Ref** +3, **Von** +1

Imunidade características de planta

OFENSIVA

Deslocamento 1,5 m

Corpo a Corpo cipós +5 (1d4+4)

Espaço 1,5 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais criar zumbi amarelo-almíscar, borrifar pólen

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 15, **Con** 16, **Int** –, **Sab** 11, **Car** 8

BBA +2; **BMC** +5; **DMC** 17 (não pode ser derrubada)

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas temperadas ou quentes ou subterrâneo

Organização conjunto (trepadeira mais 1-6 zumbis amarelo-almíscar)

Tesouro incidental

HABILIDADES ESPECIAIS

Borrifar Pólen (Ext) Como uma ação padrão, uma trepadeira amarelo-almíscar pode borrifar uma nuvem de pólen em uma única criatura a 9 metros. Ela deve realizar um ataque de toque à distância +4 para atingir o alvo, que deve ser bem sucedido em um teste de Vontade CD 14 ou entrará em transe em 1d6 rodadas. Um criatura em transe não pode realizar outra ação além de se mover em sua velocidade normal até o espaço de alcance da trepadeira amarelo-almíscar, nesse ponto a criatura em transe permanece imóvel e permite que a trepadeira insira seus cipós em seu cérebro. A CD do teste é baseada em Constituição.

Criar Zumbis amarelo-almíscar (Sob) Como uma ação de rodada completa, uma trepadeira amarelo-almíscar pode inserir dezenas de cipós no crânio de uma criatura indefesa dentro do alcance, como uma criatura sob efeito de seu pólen. Esse ataque inflige 1d4 pontos de dano de Inteligência por rodada. Quando uma criatura é reduzida a 0 de inteligência, ela morre e os cipós saem do crânio. Uma hora depois, a criatura ergue-se como um zumbi amarelo-almíscar (veja abaixo).

A trepadeira amarelo-almíscar é um planta terrível que cresce em cemitérios assombrados, campos de batalhas macabros e outros lugares onde a morte paira no ar e corrompe o solo. O método de procriação de uma trepadeira amarelo-almíscar é singularmente amedrontador – ela mata os vivos e os infecta com suas sementes e pólen, então os anima como zumbis. Esses zumbis servem à planta como guardiões por alguns dias, mas quando novos zumbis são criados, os antigos vagam para dentro da selva ao redor, onde desmaiam e se abrem dentro de 2d6 dias semeando uma nova trepadeira amarelo-almíscar.

Zumbi Amarelo-almíscar

Um zumbi amarelo-almíscar é uma criatura em decomposição que nasceu das vinhas verdes e úmidas da planta. Trate um zumbi amarelo-almíscar como um zumbi padrão, mas com a seguinte qualidade especial.

Características de Planta (Ext) Esse zumbi não foi animado por necromancia, mas pela planta que cresce dentro do seu corpo. Zumbis amarelo-almíscar não possuem características de morto-vivo, mas ganham as características de planta. Eles são tratados como plantas, não mortos-vivos, para a resolução de efeitos mágicos e ataques. Canalizar energia não fere um zumbi amarelo-almíscar, por exemplo, nem energia negativa cura um zumbi amarelo-almíscar.

Ilustração por Tyler Walpole

Troglodita

Este humanoide tem o couro escamado cinzento. Sua forma lembra um lagarto da caverna, com uma longa cauda e cristas na sua cabeça e nas suas costas.

TROGLODITA **ND 1**

XP 400

CM humanoide (reptiliano) Médio

Inic -1; **Sentidos** visão no escuro 27 m; Percepção +0

Aura fedor (9 m, CD 13, 10 rodadas)

DEFENSIVA

CA 15, toque 9, desprevenido 15 (-1 Des, +6 natural)

PV 13 (2d8+4);

Fort +7, **Ref** -1, **Von** +0;

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo clava +2 (1d6+1), garra -3 (1d4), mordida -3 (1d4) ou 2 garras +2 (1d4+1), mordida +2 (1d4+1)

À Distância azagaia +0 (1d6)

ESTATÍSTICAS

For 12, **Des** 9, **Con** 14, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +1; **BMC** +2; **DMC** 11

Talentos Grande Fortitude

Perícias Furtividade +5 (+9 em áreas rochosas); **Modificadores Raciais** +4 Furtividade (+8 em áreas rochosas)

Idiomas dracônico

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, par, ninhada (3-6), esquadrão (7-12 mais 1 clérigo ou druida de 3° nível e 1-2 lagartos monitores) ou bando (20-80 mais 20% não-combatentes, 1 cacique de 3°-6° nível, 1-3 clérigos ou druidas de 3°-6° nível e 3-13 lagartos monitores)

Tesouro equipamento de PdM (clava, 3 azagaias, outros tesouros)

O troglodita é um habitante feroz e selvagem das cavernas. Eles estão entre os habitantes mais populosos das partes superiores das cavernas sem fim do subterrâneo, livres para invadir acampamentos acima ou abaixo do solo; ainda assim, apesar da fertilidade e expansão da raça, eles não são vistos como um grande ameaça enquanto grupo. Às vezes, grandes líderes podem juntar legiões de trogloditas a seu comando para criar vastos exércitos mortais, mas deixados por sua própria conta, tribos de trogloditas se contentam em manter umas as outras sob controle em numerosos feudos, assaltos canibais e guerras civis dolorosas.

Os trogloditas são uma das raças inteligentes mais antigas, ruínas encontradas em algumas cavernas remotas atestam o fato que seu império já foi um dos maiores no mundo. Na alvorada do tempo, a civilização troglodita estava gerações a frente de outras raças humanoides – enquanto essas raças se escondiam em cavernas e veneravam o fogo, os trogloditas ergueram grandes cidades de zigurates de pedra e desviaram canais, mantiveram outras raças como escravas e veneraram deuses não humanos e demônios. Assim que as outras raças evoluíram e cresceram mais civilizados, sobrepujaram os opressores trogloditas. Atualmente, seus papéis mudaram – agora os trogloditas se escondem em cavernas e vivem a vida de feras selvagens.

A religião é forte entre as tribos trogloditas e seus xamãs e clérigos são os membros mais respeitados do clã. Um cacique troglodita nem sempre é um clérigo ou druida, mas aqueles que não tem o poder divino são geralmente meros porta-vozes e marionetes que respondem às ordens do xamã ou vidente local. Trogloditas geralmente cultuam um dos incontáveis lordes demônios, particularmente os reptilianos ou de forma primitiva ou aqueles que os domínios abissais aparentam ser de um emaranhado de cavernas. Druidas trogloditas são geralmente neutros e malignos caso vivam com sua própria espécie (e são universalmente temidos e respeitados por seu misterioso controle sobre as feras).

Um troglodita típico mede cerca de 1,5 m e pesa 75 quilos.

Ilustrado por Ben Wootten

TROLL

Esta criatura alta tem um couro verde e áspero. Suas mãos acabam em garras e seu rosto bestial tem terríveis dentes que são maiores na parte debaixo da boca.

TROLL **ND 5**

XP 1.600

CM humanoide (gigante) Grande

Inic +2; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 16, toque 11, desprevenido 14 (+2 Des, +5 natural, -1 tamanho)

PV 63 (6d8+36); regeneração 5 (ácido ou fogo)

Fort +11, **Ref** +4, **Von** +3;

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo mordida +8 (1d8+5), 2 garras +8 (1d6+5)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais dilacerar (2 garras, 1d6+7)

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 14, **Con** 23, **Int** 6, **Sab** 9, **Car** 6

BBA +4; **BMC** +10; **DMC** 22

Talentos Presença Intimidadora, Foco em Perícia (Percepção), Vontade de Ferro

Perícias Intimidação +9, Percepção +8

Idiomas gigante

ECOLOGIA

Meio Ambiente montanhas frias

Organização solitário ou gangue (2-4)

Tesouro padrão

Trolls possuem incríveis garras afiadas e poderes regenerativos impressionantes, permitindo que eles se recuperem de quase qualquer ferimento. Eles são encurvados, fantasticamente feios e surpreendentemente fortes – combinado a suas garras, sua força permite que eles literalmente rasguem a carne para alimentar seu apetite voraz. Trolls medem cerca de 4 metros de altura, mas suas posturas encurvadas os fazem parecer menores. Um troll adulto pesa em torno de 500 quilos.

O apetite de um troll e seus poderes regenerativos os tornam um combatente sem medo, sempre preparados para investir impetuosamente contra qualquer criatura viva e atacá-la com toda sua fúria. Apenas o fogo parece fazer um troll hesitar, mas mesmo essa ameaça mortal não é o suficiente para deter o avanço de um troll. Aqueles que comumente lutam com trolls sabem que precisam encontrar e queimar todas as partes após a batalha, pois mesmo o menor pedaço da criatura pode gerar, com o tempo, um troll inteiro. Felizmente, apenas a maior parte de um troll pode regenerar desta maneira.

Apesar de sua crueldade em combate, trolls são surpreendentemente gentis e doces com seus próprios jovens. Trolls fêmeas trabalham em grupo, gastando uma grande parte do tempo para ensinar troll a caçar e a se defender por si mesmo antes de enviá-los para encontrar seus próprios territórios. Um troll macho tende a viver uma existência solitária, se juntando com uma fêmea apenas para acasalar. Todos os trolls gastam a maior parte de seu tempo caçando, pois eles devem consumir vastas quantidades de comida por dia ou morrem de fome.

Devido a essa necessidade, a maioria dos trolls demarca um território grande como deles e lutas entre rivais são bem comuns. Geralmente elas não são letais, mas os trolls são cientes das fraquezas da sua raça e podem utilizar tal conhecimento para matar sua própria espécie caso a comida esteja escassa.

Scrag

Habitando em águas doces e salgadas, esses primos dos trolls têm o subtipo aquático e a qualidade especial anfíbio. Scrags têm o deslocamento de 6 metros e podem nadar numa velocidade de 12 metros. A habilidade de regeneração do scrag só funciona se ele estiver em contato com a água. Scrags habitam qualquer corpo d'água em qualquer clima, embora eles sejam mais comuns nos rios e lagos do norte gelado, e têm a aparência menos bestial que seus parentes terrestres, embora não sejam menos violentos.

Ilustração por Kieran Yanner

TUBARÃO

A barbatana deste tubarão azul corta através da água, seus olhos pretos giram e suas mandíbulas escancaradas mostram inúmeros dentes.

TUBARÃO **ND 2**

XP 600

N animal (aquático) Grande

Inic +5; **Sentidos** faro aguçado, sentido às cegas 9 m; Percepção +8

DEFENSIVA

CA 14, toque 10, desprevenido 13 (+ 1 Des, +4 natural, -1 tamanho)

PV 22 (4d8+4)

Fort +7, **Ref** +5, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento nado 18 m

Corpo a Corpo mordida +5 (1d8+4)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 12, **Con** 13, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 2

BBA +3; **BMC** +7; **DMC** 18

Talentos Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada

Perícias Natação +11, Percepção +8

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer oceano

Organização solitário, par, cardume (3 - 6), bando (7 - 13)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Faro Aguçado (Ext) Um tubarão pode notar criaturas pelo faro em um raio de 54 metros submerso e pode detectar sangue na água em distâncias de até 1.600 metros.

O tubarão é uma máquina de comer implacável, uma criatura que evoluiu ao longo das eras para fazer um trabalho perfeitamente – caçar.

Os tubarões atingiram um lugar especial na tradição da maioria das raças viajantes dos mares, que os veem como demônios, monstros, e a ira dos deuses.

O tubarão apresentado aqui mede 3 metros de comprimento e pesa 150 quilos. Existem tubarões menores, embora estes não sejam perigosos. O mesmo não se pode dizer dos tubarões maiores, assim como demonstrado a seguir (para criar as estatísticas para estes tubarões aplique os modelos simples indicados).

Tubarão-Martelo (ND3): Este tubarão tem uma distinta cabeça em forma de martelo. Ele é um tubarão evoluído.

Tubarão-Tigre (ND3): Maior que um tubarão mediano, o voraz tubarão-tigre é um tubarão gigante.

Grande Tubarão Branco (ND4): Um dos mais notáveis devoradores de homens do mar, verdadeiramente enorme, o grande tubarão branco é um tubarão gigante evoluído.

TUBARÃO ATROZ

Tão grande quanto as de um dragão, as mandíbulas deste tubarão abrem-se para revelar um esôfago poroso e com dentes alinhados capaz de engolir um cavalo inteiro.

TUBARÃO ATROZ (MEGALODON) ND 9

XP 6.400

N animal (aquático) Imenso

Inic +6; **Sentidos** faro aguçado, sentido às cegas 9 m; Percepção +25

DEFENSIVA

CA 23, toque 8, desprevenido 21 (+2 Des,+15 natural, -4 tamanho)

PV 112 (15d8+45)

Fort +14, **Ref** +13, **Von** +8

OFENSIVA

Deslocamento nado 18 m

Corpo a Corpo mordida +17 (4d10+15/19–20 mais atracar)

Espaço 6 m; **Alcance** 6 m

Ataques Especiais engolir inteiro (2d6+15 de dano, CA 17, 11 PV)

ESTATÍSTICAS

For 30, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 10

BBA +11; **BMC** +25 (+29 agarrar); **DMC** 37

Talentos Crítico Aprimorado (mordida), Crítico Hemorrágico, Foco em Crítico, Foco em Perícia (Percepção), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro

Perícias Natação +18, Percepção +25

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer oceano

Organização solitário

Tesouro nenhum

O verdadeiro pesadelo do mar é o megalodon, um tubarão que representa o apogeu da evolução de sua espécie.

Horripilante em seu tamanho imenso e apetite desastroso, o megalodon é certamente o animal por trás de muitas lendas de peixes enormes que engolem navios inteiros. Ele mede 18 metros de comprimento e pesa 50 toneladas.

Ilustração por Michael Jaecks

UNICÓRNIO

Esta fera magnífica parece um cavalo branco, mas com a barba de uma cabra e um único e longo chifre de marfim em sua fronte.

UNICÓRNIO **ND 3**

XP 800

CB besta mágica Grande

Inic +3; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +10

Aura círculo mágico contra o mal

DEFENSIVA

CA 15, toque 12, desprevenido 12 (+3 Des, +3 natural, -1 tamanho; +2 deflexão contra mal)

PV 34 (4d10+12)

Fort +7, **Ref** +7, **Von** +6; +2 resistência contra o mal

Imunidade encantamento, compulsão, veneno

OFENSIVA

Deslocamento 18 m

Corpo a Corpo lacerar +8 (1d8+4), 2 cascos +5 (1d3+2)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais investida poderosa (lacerar 2d8+8)

Habilidades Similares à Magia (NC 9º)

À Vontade – *detectar o mal* (como ação livre), *luz*

3/dia – *curar ferimentos leves*

1/dia – *curar ferimentos moderados, neutralizar venenos* (CD 21), *teleporte maior* (dentro de seu território na floresta)

ESTATÍSTICAS

For 18, **Des** 17, **Con** 16, **Int** 11, **Sab** 21, **Car** 24

BBA +4; **BMC** +9; **DMC** 22 (26 contra derrubar)

Talentos Ataques Múltiplos, Foco em Arma (chifre)

Perícias Acrobacia +8, Furtividade +8, Percepção +10, Sobrevivência +7 (+10 em florestas); **Modificadores Raciais** +3 Sobrevivência em florestas, +4 Furtividade

Idiomas comum, silvestre

QE ataque mágico, empatia selvagem +17

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas temperadas

Organização solitário, casal ou bênção (3-6)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Ataque Mágico (Ext) Um ataque de lacerar do unicórnio é tratado como arma mágica benigna para os propósitos de redução de dano.

Círculo Mágico **contra o Mal (Sob)** Esta habilidade permanente duplica o efeito da magia. O unicórnio não pode suprimir essa habilidade

Empatia Selvagem (Sob) Funciona como a característica de classe dos druidas, exceto que um unicórnio tem +6 de bônus racial nesses testes. Unicórnios com níveis de druida adicionam seu Modificador Racial aos seus testes de empatia selvagem.

Unicórnios são ferozes criaturas inteligentes da floresta, feras nobres que mantêm seu próprio conselho e geralmente aparecem apenas para defender seu lar contra o mal. Eles universalmente se esquivam de todas as criaturas, exceto por fadas de tendência benigna, mulheres humanoides benignas e animais nativos das florestas, entretanto eles podem lutar ao lado de outras criaturas boas contra um inimigo comum. Um típico unicórnio tem 2,5 metros de comprimento e 1,5 de altura até o ombro, pesando 600 quilos.

Unicórnios se unem para vida inteira e seus pares geralmente fazem seus lares em clareiras dentro de vastas florestas que eles protegem (essas regiões podem cobrir qualquer lugar de algumas dezenas até centenas de metros quadrados). Eles permitem que criaturas boas e neutras passem por elas, cacem comida ou residam nas suas árvores intactas, mas criaturas malignas e aqueles que causam dano ao ecossistema local mais do que o necessário, seja com caça esportiva ou madeireiras comerciais, são rapidamente postos para fora ou mortos. Em raras ocasiões, unicórnios solitários sem companheira ou aqueles que o companheiro foi morto são conhecidos por adotar jovens mulheres de virtude excepcionalmente pura como substitutas, permitindo que esta mulher cavalgue em suas costas, se tornando seu guardião e protetor pela vida. Esse laço geralmente acaba amavelmente se a mulher comprometer-se com alguém mais – como um amante ou filho – criando o mito que unicórnios apenas se aproximam de virgens.

O chifre de um unicórnio é o foco de seus poderes e para usá-los em outras criaturas o unicórnio deve tocá-las com ele. Criaturas malignas estimam bastante chifres de unicórnio como reagentes para poções de cura e outros ritos obscuros, um único chifre de unicórnio em pó vale 1.600 PO quando usado como componente para realizar uma magia curativa.

Ilustrado por Michael Jaecks

Urso Pardo

Músculos largos e poderosos se movem sob a pelagem marrom deste enorme urso, garantindo tanto velocidade quanto força letal.

URSO PARDO **ND 4**

XP 1.200

N animal Grande

Inic +1; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +6

DEFENSIVA

CA 16, toque 10, desprevenido 15 (+1 Des, +6 natural, -1 tamanho)

PV 42 (5d8+20)

Fort +8, **Ref** +5, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a corpo 2 garras +7 (1d6+5 mais atracar), mordida +7 (1d6+5)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m.

ESTATÍSTICAS

For 21, **Des** 13, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

BBA +3; **BMC** +9 (+13 agarrar); **DMC** 20 (24 contra derrubar)

Talentos Corrida, Foco em perícia (Sobrevivência), Tolerância

Perícias Natação +14, Percepção +6, Sobrevivência +5; **Modificadores Raciais** +4 Natação

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas frias

Organização solitário ou par

Tesouro nenhum

Um onívoro grande e poderoso, o urso pardo habita muitas das colinas arborizadas do mundo. Igualmente contente em consumir nozes, frutas, peixes ou pequenos mamíferos, o urso é, no entanto, ferozmente territorial e espantará – e, falhando nisso, irá matar e devorar – os intrusos que enxergar como competidores.

Quando está diante de um adversário ou de um pequeno grupo de ameaças, um urso pardo tentará subjugar ou matar usando suas garras. Sempre que puder, o urso tentará agarrar um único alvo para causar dano contínuo até que aquele alvo esteja morto, inconsciente ou escape.

Para gerar as estatísticas de um urso menor (como um urso negro), aplique o modelo jovem simples ao bloco de estatística do urso pardo. Para gerar as estatísticas de um urso pardo maior ou polar, aplique modelo de progressão às estatísticas do urso pardo.

Urso Atroz

A saliva escorre pela mandíbula enquanto essa fera ruge, sua pelagem é emaranhada e rompida por cruéis protuberâncias ósseas.

URSO ATROZ (DAS CAVERNAS) **ND 7**

XP 3.200

N animal Grande

Inic +5; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 18, toque 10, desprevenido 17 (+1 Des, +8 natural, -1 tamanho)

PV 95 (10d8+50)

Fort +12, **Ref** +8, **Von** +4

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a corpo 2 garras +13 (1d6+7 mais atracar), mordida +13 (1d8+7)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

ESTATÍSTICAS

For 25, **Des** 13, **Con** 21, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10

BBA +7; **BMC** +15 (+19 agarrar); **DMC** 26 (30 contra derrubar)

Talentos Corrida, Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada, Tolerância, Vontade de Ferro

Perícias Natação +19, Percepção +12; **Modificadores Raciais** +4 Natação

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas frias

Organização solitário ou par

Tesouro incidental

Maior, mais agressivo e, de longe, mais mortífero que seus primos menores, um urso atroz (conhecido pelas tribos bárbaras como o urso das cavernas ou urso de cara achatada) é uma ameaça primordial de fato. Este gigante evita as áreas mais civilizadas do mundo, preferindo morar em locais selvagens e remotos. Um urso atroz é uma visão rara e aterrorizante – especialmente àqueles que não estão acostumados com os ursos comuns.

Diferente da maioria dos ursos, o urso atroz tem um temperamento agressivo e se zanga rapidamente quando confronta intrusos no seu território. Como um urso pardo, um urso atroz tenta subjugar ou matar com suas garras.

No entanto, o urso atroz está muito mais propenso (e desejando) a morder um adversário agarrado.

Ilustrações de Andrew Hou

URSO-CORUJA

Um amálgama de pelos e penas, esta bizarra monstruosidade meio urso e meio coruja levanta suas enormes garras ursinas em fúria.

URSO-CORUJA **ND 4**

XP 1.200

N besta mágica Grande

Inic +5; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +12

DEFENSIVA

CA 15, toque 10, desprevenido 14 (+1 Des, +5 natural, -1 tamanho)

PV 47 (5d10+20)

Fort +10, **Ref** +5, **Von** +2

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo 2 garras +8 (1d6+4 mais atracar), mordida +8 (1d6+4)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 12, **Con** 18, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10

BBA +5; **BMC** +10 (+14 agarrar); **DMC** 21 (25 contra derrubar)

Talentos Foco em Perícia (Percepção), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada

Perícias Percepção +12

ECOLOGIA

Meio ambiente florestas temperadas

Organização solitário, par, ou bando (3-8)

Tesouro incidental

A origem do urso-coruja é um assunto de grande debate entre os conhecedores de criaturas monstruosas do mundo todo. Entretanto, a maioria concorda em que certo ponto em um passado distante, um mago perturbado criou a espécie original cruzando uma coruja com um urso – provavelmente uma prova de um conceito insano sobre a natureza da vida, mas possivelmente por pura loucura. Por mais que o propósito original de uma criação tão louca como o urso-coruja, a criatura é verdadeira e tem se estabelecido bem nas florestas ao redor do mundo, onde desempenha um importante papel em um ecossistema da região como um predador.

Ursos-coruja são notoriamente assassinos sanguinários, bem conhecidos por serem agressivos, violentos e por sua natureza selvagem.

Eles tendem a atacar sem provocação, abatendo qualquer criatura viva que entre em seu caminho. Muitos sábios que encontraram essas criaturas em estado selvagem notaram que todos eles ficam com seus olhos avermelhados e descontrolados quando chegam perto para atacar. Isto é apresentado como um sinal de loucura, sugerindo que todos os ursos-coruja nascem com uma vontade patológica de brigar e matar, mas alguns pesquisadores mais equilibrados acreditam que é apenas parte da forma que os enormes olhos penetrantes da besta-pássaro são construídos.

Ursos-coruja geralmente habitam áreas desoladas das florestas, fazendo com que seus lares bagunçados dentro das florestas selvagens ou dentro das escuras, cavernas rasas. Eles são adeptos hábeis em caçar durante o dia e a noite, dependendo da presa disponível perto de seus lares.

Ursos-coruja adultos vivem em pares acasalados, e caçam em pequenos grupos, deixando seus jovens para trás nos seus lares enquanto procuram por presas. Um típico lar de ursos-coruja contém 1d6 juvenis, que podem alcançar até 3.000 PO cada em muitos mercados de cidades.

Embora considerem que é impossível domesticar um urso-coruja por causa de sua natureza feroz, eles ainda podem ser usados como guardiões se contidos em uma área permitindo-o vagar e caçar livremente ali. Treinadores profissionais de animais podem cobrar 2.000 PO para criar ou treinar um urso-coruja como um guardião que pode obedecer simples comandos (CD 23 para uma criatura juvenil; CD 30 para um adulto).

Um adulto macho pode ter até 2,5 m de altura e pesar 750 quilos.

Ilustração por Ben Wootten

Vampiro

Esta criatura de estonteante beleza com cabelos negros limpa casualmente um rastro de sangue de sua bochecha pálida, então sorri revelando suas presas afiadas.

VAMPIRO **ND 9**

XP 6.400

Humana vampira feiticeira 8

CM morto-vivo Médio (humanoide aprimorado)

Inic +8; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +21

DEFENSIVA

CA 23, toque 17, desprevenido 18 (+2 deflexão, +4 Des, +1 esquiva, +6 natural)

PV 102 (8d6+72); cura acelerada 5

Fort +13, **Ref** +11, **Von** +12

Habilidades Defensivas resistência a canalizar +4; **RD** 10/magia e prata; **Imunidade** características de mortos-vivos; **Resistência** frio 10, eletricidade 10

Fraqueza fraqueza vampírica

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo pancada +8 (1d4+4 mais drenar energia)

Ataques Especiais drenar sangue, filhos da noite, criar prole, dominar (CD 22), drenar energia (2 níveis, CD 22)

Habilidades de Linhagem Similares à Magia (NC 8º, +7 toque)

11/dia – *toque do sepulcro*

Magias Conhecidas de Feiticeiro (NC 8º, +8 toque à distância)

4º (5/dia) – *invisibilidade maior*

3º (5/dia) – *bola de fogo* (CD 21), *dissipar magia, toque vampírico*

2º (8/dia) – *invisibilidade, raio ardente, teia* (CD 20), *vitalidade ilusória*

1º (8/dia) – *armadura arcana, disfarçar-se, mãos flamejantes* (CD 19), *mísseis mágicos, recuo acelerado, toque macabro* (CD 19)

0 – *abrir/fechar, detectar magia, emendar, jorro ácido, ler magia, luz, mãos mágicas, mensagem*

Linhagem morto-vivo

ESTATISTICAS

For 16, **Des** 18, **Con** –, **Int** 14, **Sab** 16, **Car** 26

BBA +4; **BMC** +7; **DMC** 24

Talentos Acuidade com Armas, Esquiva[B], Ignorar Componentes, Iniciativa Aprimorada[B], Lutar às Cegas, Magia em Combate, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Prolongar Magia, Prontidão[B], Reflexos Rápidos[B], Reflexos em Combate[B], Vitalidade[B]

Perícias Artes Mágicas +13, Blefar +27, Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (religião) +10, Furtividade +12, Percepção +21, Sentir Motivação +13, Usar Instrumentos Mágico +19; **Modificadores Raciais** +8 Blefar, +8 Percepção, +8 Sentir Motivação, +8 Furtividade

Idiomas abissal, comum, dracônico

QE alterar forma (morcego atroz ou lobo, *forma animal II*), forma gasosa, sem sombra, patas de aranha

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização solitário ou família (vampiro mais 2-8 crias)

Tesouro equipamento de PdM (manto da resistência +3, bandana do carisma sedutor +4, anel de proteção +2)

Vampiros são criaturas humanoides mortos-vivos que se alimentam do sangue dos vivos. Eles se parecem muito com o que eram em vida, geralmente se tornam mais atraentes, embora alguns tenham uma aparência mais feroz.

Criando um Vampiro

"Vampiro" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura viva com 5 ou mais Dados de Vida (daqui em diante chamado de criatura base). A maioria dos vampiros foram humanoides, fadas ou humanoides monstruosos. Um vampiro usa as estatísticas e habilidades da criatura base, exceto as apresentadas aqui.

ND: Igual a da criatura base + 2.

Tendência: Qualquer maligna.

Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo (aprimorado). Não recalcule Dados de Vida de classe, BBA ou testes de resistência.

Sentidos: Um vampiro ganha visão no escuro 18 m.

Classe de Armadura: Armadura natural aumenta em +6.

Dado de Vida: Mude todos os Dados de Vida raciais para d8. Dados de Vida de classe não são afetados. Como mortos-vivos, vampiros usam seu modificador de Carisma para determinar os pontos de vida adicionais (ao invés da Constituição).

Habilidades Defensivas: Um vampiro ganha resistência a canalizar +4, RD 10/magia e prata, resistência ao frio 10 e resistência à eletricidade 10 e todas as habilidades defensivas garantidas pelo tipo morto-vivo. Um vampiro também ganha cura acelerada 5. Se reduzido a 0 pontos de vida em combate, o vampiro assume uma forma gasosa (veja abaixo) e tenta escapar. Ele deve alcançar seu caixão dentro de 2 horas ou será totalmente destruído. (Ele pode viajar normalmente até 14,5 km em 2 horas.) Dano adicional causado ao vampiro forçado à forma gasosa não surte efeito. Uma vez em seu descanso, o vampiro está indefeso. Ele recupera 1 ponto de vida após 1 hora, então não estará mais indefeso e volta a recuperar 5 pontos de vida por rodada.

Fraquezas: Vampiros não toleram o cheiro forte de alho e não entrarão em áreas onde tenha esse odor forte. Igualmente, eles se afastarão de espelhos ou símbolos sagrados apresentados firmemente. Essas coisas não ferem vampiros – apenas os mantém afastados. Um vampiro afastado deve permanecer a pelo menos 1,5 metros de um espelho ou símbolo sagrado e não poderá tocar ou realizar ataques corporais contra a criatura. Manter um vampiro afastado toma um ação padrão. Após 1 rodada, um vampiro pode superar sua repulsão do objeto e agir normalmente a cada rodada realizando um teste de Vontade CD 25.

Vampiros não podem entrar em uma casa particular ou habitação, a menos que convidado por alguém que tenha autoridade para fazê-lo.

Reduzir os pontos de vida de um vampiro a 0 ou menos, o incapacitará mas não irá destruí-lo (veja cura acelerada). Entretanto, certos ataques podem matar os vampiros. Expor um vampiro à luz do sol direta o deixará zonzo na primeira rodada de exposição e o destruirá completamente na segunda rodada consecutiva se ele não escapar. Cada rodada de imersão em água corrente infligirá dano no vampiro igual a um terço de seus pontos de vida máximos – um vampiro reduzido a 0 pontos de vida desta maneira é destruído. Enfiar uma estaca de madeira através do coração de um vampiro indefeso o matará instantaneamente (essa é uma ação de rodada completa). Entretanto, ele retornará a vida, caso a estaca seja removida, a menos que sua cabeça seja cortada e ungida com água benta.

Deslocamento: Igual a da criatura base. Se a criatura base puder nadar, o vampiro não se fere por água corrente.

Corpo a Corpo: Um vampiro ganha um ataque de pancada, se a criatura não tiver um. O dano da pancada depende do tamanho do vampiro (veja página 299). Sua pancada também causa dreno de energia (veja abaixo). Suas armas naturais são consideradas mágicas para o propósito de superar a redução de dano.

Ataques Especiais: Um vampiro ganha alguns ataques especiais. A CD dos testes é igual a 10 + 1/2 DV do vampiro + Modificador de Car do vampiro, exceto quando descrito de outra maneira.

Drenar Sangue (Sob): Um vampiro pode sugar o sangue de um oponente agarrado; se o vampiro estabilizar ou manter a manobra, ele suga o sangue, causando 1d4 pontos de dano na Constituição. O vampiro cura 5 pontos de vida ou ganha 5 pontos de vida temporários por 1 hora (o máximo de pontos de vida temporários deverá ser igual aos seus pontos de vida normais) a cada rodada que ele drena sangue.

Filhos da Noite (Sob): Uma vez por dia, um vampiro poderá chamar 1d6+1 enxames de ratos, 1d4+1 enxames de morcegos ou 2d6 lobos como uma ação padrão (se a criatura base não for terrestre, esse poder poderá convocar outras criaturas de poder similar). Essas criaturas chegarão em 2d6 rodadas e servirão ao vampiros por 1 hora.

Criar Prole (Sob): Um vampiro pode criar proles a partir daqueles que foram mortos pelo drenar sangue ou drenar energia, assumindo que a criatura morta é do mesmo tipo que o a criatura base do vampiro. A vítima voltará dos mortos como um vampiro em 1d4 dias. Esse vampiro está sob comando do vampiro que o criou e permanece seu escravo até a destruição de seu mestre. Um vampiro não pode manter mais crias que o dobro de seus Dados de Vida; qualquer cria que for gerada e exceda esse limite se tornará um morto-vivo de vontade própria. Um vampiro pode libertar uma cria para escravizar uma nova, mas uma vez libertada, um vampiro ou cria vampírica não poderá ser escravizado novamente.

Dominar (Sob): Um vampiro pode esmagar a vontade de um oponente humanoide como uma ação padrão. O alvo do vampiro deverá ser bem sucedido em um teste de Vontade ou cairá instantaneamente sob a influência do vampiro, assim como a magia *dominar pessoas* (nível de conjurador 12°). A habilidade tem um alcance de 9 metros. A critério do mestre, alguns vampiros podem ser capazes de afetar tipos diferentes de criaturas com esse poder.

Drenar Energia (Sob): Uma criatura atingida pela pancada de um vampiro (ou outra arma natural) recebe dois níveis negativos. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por rodada, independente do número de ataques que o vampiro realiza.

Qualidades Especiais: Um vampiro ganha as seguintes qualidades:

Alterar Forma (Sob): Um vampiro pode usar alterar forma para assumir a forma de um morcego atroz ou lobo, como *forma animal II*.

Forma gasosa (Sob): Como ação padrão, um vampiro pode assumir *forma gasosa* à vontade (5° nível de conjurador), mas ele pode permanecer por tempo indeterminado e tem uma velocidade de voo de 6 metros com manobrabilidade perfeita.

Sem Sombra (Ext): Um vampiro não tem sombra e não apresenta reflexo em um espelho.

Patas de Aranha (Ext): Um vampiro pode escalar superfícies como se estivesse sob efeito da magia *patas de aranha*.

Valores de Atributos For +6, Des +4, Int +2, Sab +2, Car +4. Como criatura morta-viva, um vampiro não tem valor de Constituição.

Perícias Vampiros ganham um bônus racial de +8 em teste de Blefar, Percepção, Sentir Motivação e Furtividade.

Talentos Vampiros ganham Prontidão, Reflexos em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos e Vitalidade, como talentos bônus.

Crias Vampíricas

Um vampiro pode escolher gerar uma cria vampírica ao invés de um vampiro completo quando usar sua habilidade de criar prole, apenas em humanoides. Essa decisão deve ser feita como um ação livre quando um vampiro mata a criatura apropriada usando drenar sangue ou drenar energia. As estatísticas de uma cria vampírica são idênticas àquelas de um inumano, salvo pelas seguintes mudanças.

- Ele ganha os ataques especiais drenar sangue e dominar do vampiro.
- Ele ganha resistência à canalização +2, RD 5/prata, resistir frio e eletricidade 10, cura acelerada 2 e as qualidades vampíricas listadas acima (forma gasosa, sem sombra e patas de aranha).
- Ele não ganha a habilidade de criar prole.
- Uma cria vampírica ganha todas as fraquezas vampíricas.
- Uma cria vampírica tem ND 4.

VARGOUILLE

Esta criatura é uma cabeça demoníaca com asas de morcego enegrecidas. Tentáculos se penduram de seu queixo e de seu escalpo, e sua boca dentada mantém-se aberta.

VARGOUILLE **ND 2**

XP 600

NM extraplanar Pequeno (maligno, extraplanar)

Inic +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +7

DEFENSIVA

CA 15, toque 12, desprevenido 14 (+1 Des, +3 natural, +1 tamanho)

PV 19 (3d10+3)

Fort +4, **Ref** +4, **Von** +2;

OFENSIVA

Deslocamento voo 9 m (bom)

Corpo a Corpo mordida +5 (1d4 mais veneno)

Ataques Especiais beijo, veneno, guincho

ESTATÍSTICAS

For 10, **Des** 13, **Con** 13, **Int** 5, **Sab** 12, **Car** 8

BBA +3; **BMC** +2; **DMC** 13

Talentos Acuidade com Armas, Foco em Perícia (Furtividade)

Perícias Intimidação +5, Furtividade +8, Percepção +7, Voo +13

Idiomas Infernal

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização par, aglomerado (3-6) ou massa (7-12)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Beijo (Sob) Um vargouille pode beijar um alvo indefeso realizando um teste de ataque de toque corpo a corpo (isso provoca ataques de oportunidade). Um oponente beijado deve ser bem sucedido num teste de Fortitude CD 16 ou começará a se transformar num vargouille em 24 horas (e talvez mais cedo; jogue 1d6 separadamente para cada fase da transformação). Primeiro, num período de 1d6 horas, todos os cabelos da vítima cairão. Dentro das próximas 1d6 horas após isso, as orelhas se tornarão asas de couro, tentáculos brotarão do queixo e do escalpo e os dentes se tornarão longas e pontudas presas. Durante as próximas 1d6 horas, a vítima terá sua Inteligência e Carisma drenadas na taxa de 1 ponto por hora (até o mínimo de 3). A transformação estará completa 1d6 horas depois, quando a cabeça da vítima se libertará de seu corpo (que morrerá no mesmo instante) e se tornará um vargouille. Esse progresso de transformação é pausado pela luz do sol ou qualquer magia de luz de 3º nível ou maior, mas para interromper a transformação é necessário *remover doenças* ou efeito similar. A transformação é um efeito de doença. A CD do teste é baseada em Constituição e inclui um bônus racial de +4.

Guincho (Sob) Ao invés de morder, um vargouille pode distender ainda mais sua boca e guinchar. Aqueles dentro de 18 metros (exceto outros vargouilles) que ouvirem o guincho e possam ver claramente a criatura devem ser bem sucedidos em um teste de Fortitude CD 12 ou serão paralisados por 2d4 rodadas ou até o monstro atacá-los, sair do alcance ou deixar seu campo de visão. A criatura que for bem sucedida não pode ser afetada novamente pelo guincho do mesmo vargouille por 24 horas. A CD do teste é baseada em Constituição.

Veneno (Sob) Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 12; *frequência* única; *efeito* dano causado pela mordida só poderá ser curado com magia se um conjurador for bem sucedido num teste de nível de conjurador CD 20; *cura* 1 sucesso. A CD do teste é baseada em Constituição.

Um vargouille é maior que uma cabeça humana, medindo algo entre 35 a 60 centímetros de altura com 40 centímetros a 1 metro de envergadura das asas. Vargouille não são naturais do Plano Material, mas podem ser encontrados lá, no entanto eles ocupam cemitérios, campos de batalha antigos ou qualquer lugar onde é possível encontrar resquíços de morte e decomposição.

Esse monstros horríveis vem dos outros planos abissais, onde eles voam através de céus estranhos e amaldiçoados em busca constante de almas frescas para atormentar. Nesses reinos de pesadelo, vargouilles fazem o papel similar dos corvos ou abutres, embora eles ampliem esse papel com prazer malevolente de causar dor e angústia que nenhum pássaro carniceiro poderia esperar igualar.

Vargouilles atacam mergulhando em seus oponentes, guinchando para paralisá-los e então mordê-los com seus dentes afiados. Quando múltiplos vargouilles se juntam a uma causa comum e lutam como aliados, eles sobrepujam suas vítimas com mordidas e guinchos, despedaçando-os.

O pequeno poder de um vargouille e seu terrível método de reprodução formam uma combinação perigosa. É relativamente fácil convocar um vargouille ao Plano Material e uma vez aqui, eles podem se reproduzir rapidamente, criando mais e mais de sua espécie horrível daqueles que são vítima de seus beijos. Vargouilles criados no Plano Material desta maneira ainda são consideradas criaturas extraplanares e como tal podem ser banidas com a magia correta.

Ilustrado por Michael Jaecks

VEGEPIGMEU

Esse pequeno humanoide baixo, magricela e verde empunha uma lança. Tentáculos de fungos balançam de seus braços, cintura e pernas.

VEGEPIGMEU ND ½

XP 200

N planta Pequeno

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m; visão na penumbra; Percepção +7

DEFENSIVA

CA 16, toque 13, desprevenido 14 (+2 Des, +3 natural, +1 tamanho)

PV 5 (1d8+1)

Fort +3, **Ref** +2, **Von** +0;

RD 5/cortante ou concussivo; Imunidade eletricidade, características de planta

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo 2 garras +1 (1d4), lança longa +1 (1d6)

ESTATÍSTICAS

For 11, **Des** 14, **Con** 12, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 11

BBA +0; **BMC** -1; **DMC** 11

Talentos Foco em Perícia (Percepção)

Perícias Percepção +7, Furtividade +10 (+18 na vegetação); **Modificadores Raciais** +4 Furtividade (+12 em vegetação)

Idiomas subterrâneo, vegepigmeu (não pode falar)

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário, gangue (2-6) ou tribo (7-30 mais 1 cacique)

Tesouro padrão (lança longa, outros tesouro)

Vegepigmeus são criados por um perigoso fungo conhecido como musgo castanho – criaturas mortas por um musgo castanho servem de incubadores para os esporos do bolor e no dia seguinte o corpo morto se abre para liberar 1d6 de vegepigmeus crescidos. Um vegepigmeu não tem nenhuma relação com o corpo onde emerge, mas a criatura pode talvez manter uma certa reverência pelo seu "corpo de nascimento" e carregar consigo uma lembrança macabra do corpo, geralmente alguns ossos ou dentes. Um vegepigmeu costuma usar esse osso para fazer uma lança caseira ou alguma outra arma.

Tribos de vegepigmeus vivem em comunidades bem próximas e protegem ferozmente seus cultivos de musgo castanho. Vegepigmeus não podem falar – eles se comunicam através de uma linguagem primitiva de batidas, cliques e tapas ritmados. Grupos de caça ecoam essas trocas através das cavernas em que eles viajam. Vegepigmeus medem entre 60 centímetros e 1,20 metros de altura, com peso de 7,5 a 22 quilos.

Aproximadamente 1 a cada 20 vegepigmeus são caciques. Um vegepigmeu cacique é um vegepigmeu evoluído (geralmente com um nível de classe) que carrega a infestação dos esporos do musgo castanho em sua carne. Um cacique vegepigmeu infecta qualquer criatura que ele ataque com suas armas naturais com esporos de musgo castanho (veja abaixo).

Musgo Castanho (ND 6)

Este perigoso fungo pode ser encontrado em áreas escuras e úmidas, muitas vezes crescendo em abundância no coração do lar vegepigmeu. Quando uma criatura se aproximar dentro de 1,5 metros de um cultivo de musgo castanho, o fungo libera uma nuvem de esporos num raio de 1,5 metros. Todos na área devem fazer um teste de Fortitude CD 15 ou os esporos se alojarão rapidamente em suas vítimas, infligindo 2 pontos de dano em Constituição por rodada.

Um novo teste de Fortitude pode ser feito a cada rodada para deter o crescimento. Embora imunidade à doença não proteja contra os esporos do musgo castanho, o crescimento pode ser parado através de *remover doença* e efeito similares. Exposição à luz solar também para o crescimento dos esporos.

Plantas são imunes aos esporos do bolor castanho.

Após 24 horas, um vegepigmeu sairá do corpo da criatura morta pelo musgo castanho, presumindo que a criatura é Pequena ou maior. Para cada tamanho maior que Pequeno, o corpo produz um vegepigmeu adicional. Um pedaço de musgo castanho não é ferido por nenhum efeito, exceto por ácido, álcool ou *remover doença* (ou efeito mágico similar, como *cura*), todos os quais podem matar um único pedaço de musgo castanho ao contato. Luz solar não mata o musgo, mas o mantém adormecido e inofensivo enquanto a luz do sol durar.

Ilustrado por Matt Dixon

VERME PÚRPURA

Este verme enorme é coberto de placas púrpuras de armadura quitinosa. Sua boca gigante e cheia de dentes é do tamanho de um boi.

VERME PÚRPURA **ND 12**

XP 19.200

N besta mágica Enorme

Inic -2; **Sentidos** sentido sísmico 18m, visão no escuro 18 m; Percepção +18

DEFENSIVA

CA 26, toque 4, desprevenido 26 (-2 Des, +22 natural, -4 tamanho)

PV 200 (16d10+112)

Fort +17, **Ref** +8, **Von** +4

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escavação 6 m, nado 3 m

Corpo a **Corpo** mordida +25 (4d8+12/19–20 mais atracar), ferrão +25 (2d8+12 mais veneno)

Espaço 6 m; **Alcance** 4,50 m

Ataques Especiais engolir inteiro (4d8+18 dano de concussão, CA 21, 20 PV)

ESTATÍSTICAS

For 35, **Des** 6, **Con** 25, **Int** 1, **Sab** 8, **Car** 8

BBA +16; **BMC** +32 (+36 agarrar); **DMC** 40 (não pode ser derrubado)

Talentos Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (mordida), Crítico Estonteante, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (mordida e ferrão) Foco em Crítico

Perícias Natação +20, Percepção +18;

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer subterrâneo

Organização solitário

Tesouro incidental

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Ferrão – ferimento; *TR* Fort CD 25; *frequência* 1/rodada por 6 rodadas; *efeito* 1d4 dano For; *cura* 3 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Os vermes púrpura são carniceiros gigantes que habitam as regiões mais profundas do mundo, consumindo qualquer material orgânico que encontrarem. Eles são conhecidos por engolir suas presas inteiras. Não é raro ouvir que um grupo de aventureiros sumiu goela abaixo de um verme púrpura voraz, gritando enquanto desapareciam um a um.

Embora eles busquem se alimentar de criaturas vivas, vermes púrpura também consomem quantidades vastas de terra e minerais enquanto escavam o subsolo. O interior de um verme púrpura pode conter uma quantidade considerável de pedras preciosas e outros itens capazes de resistir ao ácido corrosivo dentro de seu esôfago. Em áreas cheias de minerais valiosos, como aqueles próximos à minas anãs, os túneis naturais criados por vermes púrpura são normalmente cheios de quantidades vastas de minerais não lapidados.

Um verme púrpura geralmente faz de uma caverna subterrânea grande a sua toca, e enquanto retorna a ele para descansar e digerir os alimentos, ele gasta a maioria do seu tempo perambulando e escavando através da escuridão interminável ou deslizando através de túneis pre-estabelecidos na busca constante de satisfazer sua imensa fome.

Embora não sejam completamente irracionais, os vermes púrpura são bastante burros. Eles são guardiões populares para aqueles que possuem a magia para controlá-los ou uma câmara em seu refúgio grande o suficiente para manter um aprisionado.

Embora os vermes púrpura que vivem nas profundezas sejam os mais comuns de sua laia, existe uma imensa variedade de vermes de diferentes cores vivendo em outras regiões longínquas. Uma variedade de vermes gigantes lisa e malhada de azul e verde vive no subterrâneo profundo dos lagos ou mares tropicais (esta variedade perde seu deslocamento de escavação mas aumenta seu deslocamento de natação para 12 metros). Uma variedade carmesim de tamanho ainda maior vive em desertos rochosos e ermos distantes (esta variedade nunca é menor que Colossal em tamanho). Sem dúvida restam ainda outras espécies para serem descobertas nos cantos longínquos do mundo.

Ilustração por Drew Allsop

VESPA GIGANTE

Esta vespa do tamanho de um cavalo é coberta de listras amarelas e pretas – seu ferrão é do tamanho de uma espada e escorre veneno.

VESPA GIGANTE **ND 3**

XP 800

N inseto Grande

Inic +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +9

DEFENSIVA

CA 14, toque 10, desprevenido 13 (+1 Des, +4 natural, -1 tamanho)

PV 34 (4d8+16)

Fort +8, **Ref** +2, **Von** +2;

Imunidade efeitos de ação mental

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, voo 18 m (bom)

Corpo a Corpo ferrão +6 (1d8+6 mais veneno)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

ESTATÍSTICAS

For 18, **Des** 12, **Con** 18, **Int** –, **Sab** 13, Car 11

BBA +3; **BMC** +8; **DMC** 19

Perícias Percepção +9, Voo +3; Modificador Racial +8 Percepção

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas temperadas

Organização solitário, par, grupo (3-6) ou colméia (7-19)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (**Ext**) Ferrão – ferimento; *TR* Fort CD 18; *frequência* 1/rodada a cada 6 rodadas; *efeito* 1d2 dano Des; *cura* 1 sucesso. A CD do teste é baseada em Constituição e já incluí o bônus racial de +2.

Vespas gigantes quase sempre formam colmeias, não muito diferente de seus parentes menores. Cada colmeia funciona com um líder (a rainha), alguns operários e mais alguns soldados. Os operários e a rainha produzem prole, enquanto os soldados protegem a colmeia e procuram comida. Colmeias de vespas gigantes podem ser encontradas em cavernas, casas abandonadas e qualquer complexo grande o suficiente para abrigar uma dúzia de insetos de 3 metros.

Vespas gigantes atacam quando estão com fome ou ameaçadas, ferroando sua presa até a morte. Eles levam os oponentes mortos ou incapacitados de volta a seus lares como alimento para suas crias ainda não chocadas – a experiência de deitar em uma colmeia de vespas paralisadas, enquanto suas larvas se alimentam, é uma das invenções mais cruéis da natureza. Mesmo sendo parte de uma colmeia, vespas gigantes tendem a caçar solitariamente, e é raro ver mais de uma ao mesmo tempo.

VESPAS, ENXAME DE

Um zunir baixo e agourento anuncia a chegada de uma massa de milhares de vespas raivosas.

ENXAME DE VESPAS **ND 3**

XP 800

N inseto Diminuto (enxame)

Inic +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +9

DEFENSIVA

CA 15, toque 15, desprevenido 14 (+1 Des, +4 tamanho)

PV 31 (7d8)

Fort +5, **Ref** +3, **Von** +3;

Habilidades Defensivas Características de enxame

Imunidade dano de armas

OFENSIVA

Deslocamento 1,5 m, voo 12 m (bom)

Corpo a Corpo enxame (2d6 mais veneno)

Espaço 3 m; **Alcance** 0 m

Ataques **Especiais** distração (CD 13), veneno

ESTATISTICAS

For 1, Des 13, **Con** 10, **Int** –, **Sab** 12, **Car** 9

BBA +5; **BMC** –; **DMC** –

Perícias Percepção +9, Voo +11; Modificador **Racial** +8 Percepção

QE características de enxame, características de inseto

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas temperadas

Organização solitário, par, fúria (3-6 enxames), turbilhão (7-12 enxames)

Tesouro nenhum

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Enxame – ferimento; *TR* Fort CD 13; *frequência* 1/rodada a cada 4 rodadas; *efeito* 1 dano Des; *cura* 1 sucesso. A CD do teste é baseada em Constituição.

Um enxame de vespas é um massa voadora de milhares de vespas carnívoras. Em grande números elas se tornam caçadoras vorazes, capazes de derrubar grandes criaturas com seus ferrões envenenados. Enquanto um enxame de vespas é capaz de infligir milhares de ferroadas, seu verdadeiro perigo surge de seu apetite insaciável por carne.

Enxames de vespas cercam e atacam qualquer criatura viva em seus caminhos e são ágeis para procurar novas presas uma vez que sua raiva foi despertada. Um enxame de vespas enfurecidas muitas vezes perde o rastro de sua colmeia ou da fonte original de sua raiva e caso haja uma série constante de novos alvos para enxamear e ferroar, um enxame pode seguir em sua raiva incessante até ser destruído ou dispersado.

Ilustrado por Matt Dixon

VINHA ASSASSINA

Esta vinha retorcida é tão grossa quanto o braço de um homem e traz folhas em forma de mãos, convulsionando pelo chão num movimento sobrenatural.

VINHA ASSASSINA **ND 3**

XP 800

N planta Grande

Inic +0; **Sentidos** percepção às cegas 9 m, visão na penumbra; Percepção +1

DEFENSIVA

CA 15, toque 9, desprevenido 15 (+6 natural, –1 tamanho)

PV 30 (4d8+12)

Fort +7, **Ref** +1, **Von** +2

Imunidade eletricidade, características de planta; **Resistência** ao frio 10 e ao fogo 10

OFENSIVA

Deslocamento 1,5 m

Corpo a corpo pancada +7 (1d8+7 mais atracar)

Espaço 3m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais constrição (1d8+7), enredar

ESTATÍSTICAS

For 20, **Des** 10, **Con** 16, **Int** –, **Sab** 13, **Car** 9

BBA +3; **BMC** +9 (+13 agarrar); **DMC** 19 (não pode ser derrubado)

QE camuflagem

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas temperadas

Organização solitário, par ou arranjo (3–6)

Tesouro incidental

HABILIDADES ESPECIAIS

Camuflagem (Ext) Já que uma vinha assassina parece uma planta normal quando está em repouso, é necessário um teste de Percepção CD 20 para percebê-la antes que ela ataque pela primeira vez. Qualquer um com graduações em Sobrevivência ou Conhecimento (Natureza) pode usar uma dessas Perícias no lugar de Percepção para notar a planta.

Enredar (Sob) Uma vinha assassina pode, como uma ação livre, fazer com que as plantas dentro de 30 metros ataquem e enforquem um inimigo. Esta habilidade é similar a *enredar* (NC 4°, CD 13). A CD do teste é baseada em Sabedoria.

A vinha assassina é uma planta carnívora que recolhe o seu próprio fertilizante macabro agarrando e destroçando animais para depositar suas carcaças perto de suas raízes. Estas plantas notáveis podem perceber até mesmo os menores movimentos terrestres ou aéreos detectando mudanças de luz e calor através de suas folhas largas, o que lhes garante uma consciência excepcional da área em torno delas. Sem nenhuma inteligência ou organização, elas atacam quaisquer seres vivos que passem por perto, independente do tamanho, consciência ou potencial de letalidade. Uma planta madura consiste em uma vinha principal, com cerca de 6 metros de comprimento; vinhas menores com até 2 metros de comprimento que se ramificam a partir da vinha principal a cada 15 centímetros. Essas vinhas menores agrupam conjuntos de folhas que, no final do verão, produzem cachos de pequenas frutas que lembram amoras silvestres. O fruto é firme e suculento, normalmente com um sabor amargo, embora alguns digam que as amoras mudam de sabor dependendo das vítimas que são consumidas pelas raízes da planta em questão. As vinhas assassinas mais mortíferas são as que, supostamente, produzem os frutos mais doces. Uma vinha assassina pode se mover, mas prefere ficar enraizada a não ser que tenha que procurar por presas em uma nova área. As plantas utilizam táticas simples, permanecendo imóveis até que a presa se aproxime e, em seguida, atacam. Depois que a vinha assassina entra em combate, ela persegue sua presa (mesmo que lentamente) até capturá-la e digeri-la. As plantas se mostram persistentes desde que sua presa permaneça ao alcance da sua percepção. Uma vez que a criatura se desloque além da percepção da planta, a vinha irracional repousará esperando pela próxima vítima.

As vinhas assassinas se escondem dentro de pântanos e florestas densas, mas algumas podem invadir campos mal cuidados e vinhedos. As sementes da vinha podem ser espalhadas por aves rápidas o bastante para capturá-las e escaparem. Rumores espalham que vinhas assassinas costumam aparecer em canteiros decorativos ou se infiltram em estufas, como surpresas mortais plantadas por rivais e inimigos ou simplesmente como uma condenação aleatória que caiu da asa de um pássaro desavisado.

Ilustração de Michael Jaecks

WORG

Este lobo estranhamente grande tem uma luz maligna quase inteligente que brilha em seus olhos vermelhos profundos.

WORG **ND 2**

XP 600

NM besta mágica Médio

Inic +2; **Sentidos** faro, visão escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 14, toque 12, desprevenido 12 (+ 2 Des, +2 natural)

PV 26 (4d10+4)

Fort +5, **Ref** +6, **Von** +3

OFENSIVA

Deslocamento 15 m

Corpo a Corpo mordida +7 (1d6+4 mais derrubar)

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 15, **Con** 13, **Int** 6, **Sab** 14, **Car** 10

BBA +4; **BMC** +7; **DMC** 19 (23 contra derrubar)

Talentos Corrida, Foco em perícia (Percepção)

Perícias Furtividade +9, Percepção +11, Sobrevivência +5; **Modificadores Raciais** +2 Percepção, +2 Furtividade, +2 Sobrevivência

Idiomas comum, goblin

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas e planícies temperadas

Organização solitário, par ou alcateia (3 – 11)

Tesouro incidental

Os worgs são lobos inteligentes, malignos e super desenvolvidos que frequentemente são encontrados vivendo entre os goblins e outras raças selvagens. Um worg típico tem pelagem preta ou cinza, mede 90 centímetros de altura até o ombro e pesa 150 quilos.

Os worgs caçam em bandos, perseguindo e cercando sua presa como os lobos comuns, mas sua inteligência e habilidade de falar faz com que eles sejam melhores em coordenar seus ataques. Eles as vezes usam um membro do bando como chamariz, fingindo ser um humanoide pedindo ajuda na intenção de atrair presas inteligentes para uma emboscada. Os worgs que andam com goblins normalmente permitem que eles os montem, mas em tais situações é normal que o worg seja o mestre, não o condutor.

WORG, LOBO DAS ESTEPES

Este lobo do tamanho de um urso tem a pelagem branca e uma camada de geada ao redor de seu focinho. Seus olhos são azul-claros quase brancos.

LOBO DAS ESTEPES **ND 5**

XP 1.600

NM besta mágica (frio) Grande

Inic +5; **Sentidos** faro, visão escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +11

DEFENSIVA

CA 17, toque 10, desprevenido 16 (+ 1 Des, +7 natural, -1 tamanho)

PV 57 (6d10+24)

Fort +9, **Ref** +6, **Von** +3

Imunidade frio

Fraquezas vulnerabilidade ao fogo

OFENSIVA

Deslocamento 15 m

Corpo a Corpo mordida +10 (1d8+7 mais 1d6 de frio e derrubar)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataques Especiais sopro (a cada 1d4 rodadas, cone de 4,5 m, 6d6 dano de frio, Reflexos CD 17 reduz à metade)

ESTATÍSTICAS

For 20, **Des** 13, **Con** 18, **Int** 9, **Sab** 13, **Car** 10

BBA +6; **BMC** +12; **DMC** 23 (27 contra derrubar)

Talentos Corrida, Foco em perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada

Perícias Furtividade +9 (+10 na neve), Percepção +11, Sobrevivência +5; **Modificadores Raciais** +2 Percepção, +2 Furtividade (+8 na neve), +2 Sobrevivência

Idiomas comum, gigante

ECOLOGIA

Meio Ambiente florestas e planícies frias

Organização solitário, par ou alcateia (6 – 11)

Tesouro padrão

Os lobos das estepes são variações maiores, mais espertas e mais ferozes dos worgs com pelagem branca e um sopro letal.

Um lobo das estepes típico mede 2,40 metros de comprimento, 1,35 metros de altura até o ombro, e pesa cerca de 225 quilos. Os lobos das estepes frequentemente se aliam aos gigantes do gelo, gigantes das montanhas, e outros humanoides grandes, servindo tribos inteiras de gigantes como batedores e guardas.

Ilustração por Andrew Hou

WYVERN

Um dragão azul escuro, com asas imensas e uma cauda com um ferrão em forma de anzol na ponta, aterrissa em suas duas patas cheias de garras e ruge desafiador.

WYVERN **ND 6**

XP 2.400

N dragão Grande

Inic +5; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Percepção +18

DEFENSIVA

CA 19, toque 10, desprevenido 18 (+1 Des, +9 natural, -1 tamanho)

PV 73 (7d12+28)

Fort +9, **Ref** +6, **Von** +8

Imunidade paralisia, sono

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, voo 18 m (ruim)

Corpo a Corpo ferrão +10 corpo a corpo (1d6+4 mais veneno), mordida +10 corpo a corpo (2d6+4 mais atracar), 2 asas +5 (1d6+2)

Espaço 3 m; **Alcance** 1,5 m

Ataques Especiais rasgar(2 garras +10, 1d6+4)

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 12, **Con** 18, **Int** 7, **Sab** 12, **Car** 9

BBA +7; **BMC** +12 (+16 agarrar); **DMC** 23

Talento Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Vontade de Ferro

Perícia Furtividade +7, Percepção +18, Sentir Motivação +11, Voo +5

Modificador Racial +4 Percepção

Idiomas dracônico

ECOLOGIA

Meio Ambiente colinas temperadas ou quentes

Organização solitário, par ou revoada (3 – 6)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Veneno (Ext) Ferrão – ferimento; TR CD 17; *frequência* 1/rodada por 6 rodadas; *efeito* 1d4 dano Con; *cura* 2 sucessos consecutivos. A CD do teste é baseada em Constituição.

Os wyverns são feras reptilianas violentas, brutas e desagradáveis, similares aos dragões mais poderosos. Eles são sempre agressivos e impacientes, rapidamente recorrem à força para alcançar seus objetivos. Por esta razão, os dragões geralmente olham para os wyverns com desdém, considerando seus primos distantes como nada mais que selvagens primitivos com uma clara falta de estilo e astúcia. Na maioria dos casos, esta generalização tem sua razão de ser. Embora distantes dos animais sem intelecto, e capazes de falar, a maioria dos wyverns simplesmente não perde tempo com sutileza da diplomacia, preferindo lutar primeiro e negociar depois, e mesmo assim, somente quando se depara com um inimigo que não pode derrotar ou fugir.

Os wyverns são criaturas territoriais. Embora ocasionalmente cacem em pequenos grupos por presas grandes, eles costumam ser criaturas solitárias, caçando em áreas que variam em tamanho de 50 a 100 m². Os wyverns são conhecidos por lutar até a morte entre si pelo direito de caçar em um território rico em presas.

Embora constantemente famintos e propensos ao caos, um wyvern amigável (geralmente através de uma combinação delicada de bajulação, intimidação, comida e tesouros) se torna um poderoso aliado. Eles normalmente servem aos gigantes e os humanoides monstruosos como guardiões, e algumas tribos do povo lagarto e dos boggard os usam até mesmo como montarias, embora tais acordos sejam bastante caros em termos de alimento e ouro, pois são poucos os wyvern que servem de boa vontade como montaria para criaturas menores.

Um wyvern mede cerca de 4,80 metros de comprimento, sendo que metade é a sua cauda. O peso médio do wyvern é 1 tonelada.

Ilustração por Concept Art House

XILL

Este humanoide vermelho fogo parece ser uma mistura de inseto e réptil, ele tem quatro braços e mandíbulas com presas que rangem.

XILL **ND 6**

XP 2.400

OM extraplanar (maligno, extraplanar) Médio

Inic +8; **Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção +13

DEFENSIVA

CA 21 toque 14, desprevenido 17 (+4 Des, +5 natural, +2 escudo)

PV 67 (9d10+18)

Fort +8, **Ref** +10, **Von** +6

RM 17

OFENSIVA

Deslocamento 12 m

Corpo a Corpo espadas curtas +13/+13/+8 (1d6+3/19–20), garra +13 (1d4+3 mais atracar), mordida +7 (1d3+1 mais paralisia), ou 4garras +13 (1d4+3 mais atracar), mordida +12 (1d3+3 mais paralisia)

À distância 2 arcos longos +13 (1d8/x3)

Ataques Especiais implantar, paralisia (1d4 horas, CD 16)

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 18, **Con** 14, **Int** 15, **Sab** 12, **Car** 11

BBA +9; **BMC** +12 (+16 agarrar); **DMC** 26

Talentos Foco em Arma (garra e espada curta), Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro

Perícias Acrobacia +16, Blefar +12, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (planos) +14, Furtividade +14, Intimidação +12, Percepção +13, Sentir Motivação +13;

Idiomas comum e infernal

QE mestre multiarmas, caminhar pelos planos

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Plano Etéreo)

Organização solitário, par ou gangue (3 – 6)

Tesouro padrão (escudo de aço pesado, 2 espadas curtas, 2 arcos longos com 40 flechas e outros tesouros)

HABILIDADES ESPECIAIS

Caminhar pelos Planos (Sob) Um xill pode saltar do Plano Etéreo para o Plano Material como uma ação de movimento. Saltar do Plano Material para o Plano Etéreo leva 2 ações de rodada completa consecutivas, tempo durante o qual o xill fica imóvel. Uma vez que o xill está desvanecendo, ele se torna mais difícil de acertar: os oponentes têm 20% de chance de errar na primeira rodada e 50% de chance de errar na segunda. Um xill pode levar uma única criatura voluntária ou indefesa com ele quando salta entre planos.

Implantar (Ext) Como uma ação padrão, um xill pode botar 2d6 ovos em uma criatura indefesa. Os ovos de um xill eclodem em 24 horas, e no mesmo momento o filhote se alimenta do hospedeiro por dentro, causando 1 ponto de dano na Constituição por hora por filhote até o hospedeiro morrer. O filhote então aparece e caminha para o Plano Etéreo, se possível, para amadurecer. Uma magia *remover doença* (ou efeito similar) livra a vítima de todos os ovos implantados ou filhotes ativos, ou eles podem ser arrancados um por vez com testes de Cura CD 20 (cada tentativa leva 10 minutos). Se um teste falha, o curandeiro pode tentar novamente, mas cada tentativa (bem-sucedida ou não) causa 1d4 pontos de dano na vítima.

Mestre Multiarmas (Ext) Um xill nunca recebe penalidades para uma jogada de ataque quando está combatendo com múltiplas armas, e trata suas garras como ataques primários até mesmo quando também está empunhando armas.

Os xill são os flagelos do Plano Etéreo, conquistando tudo em seu caminho com um único propósito: perpetuar sua raça em detrimento das outras. Todos os xill são fêmeas capazes de fertilizar seus próprios ovos, mas precisam de hospedeiros vivos para incubar estes ovos que ela injeta em vítimas paralisadas por meio de um ovopositor grotesco que normalmente é mantido retraído atrás de suas mandíbulas.

Maligno e alienígena, xill saltadores de planos possuem uma inteligência impressionante e uma cultura militarista e totalitária própria. Embora enxerguem todas as outras formas de vida como incubadoras, eles prezam particularmente pelas aranhas planares para este propósito.

Ilustração por Tyler Walpole

XORN

Esta fera atarracada é tão larga quanto é alta. Estranhamente simétrica, ela tem três braços, três pernas, três olhos e uma boca enorme.

XORN **ND 6**

XP 2.400

N extraplanar (extraplanar, terra) Médio

Inic +0; **Sentidos** sentido sísmico 18 m, visão 360°, visão no escuro 18 m; Percepção +14

DEFENSIVA

CA 21, toque 10, desprevenido 21 (+11 natural)

PV 66 (7d10+28)

Fort +8, **Ref** +2, **Von** +5;

DR 5/concussivo; **Imunidade** frio, fogo e flanquear; Resistência eletricidade 10

OFENSIVA

Deslocamento 6 m, escavação 6 m; escalada 6 m; deslizar pela terra

Corpo a Corpo mordida +10 (4d6+3), 3 garras +10 (1d4+3)

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 10, **Con** 17, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 10

BBA +7; **BMC** +10; **DMC** 20 (22 contra derrubar)

Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Trespassar, Vitalidade

Perícias Avaliação +10, Conhecimento (exploração) +10, Furtividade +10, Intimidação +10, Percepção +14, Sobrevivência +10; **Modificadores Raciais** +4 Percepção

Idiomas comum e terran

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer (Plano da Terra)

Organização solitário, par ou aglomerado (3 – 6)

Tesouro padrão (metais preciosos, gemas e gemas mágicas ou somente joalheria)

HABILIDADES ESPECIAIS

Deslizar pela Terra (Ext) Um xorn pode deslizar através de qualquer tipo de terra ou pedra naturais tão facilmente quanto um peixe nada através da água. Sua escavação não deixa nenhum sinal de sua passagem ou pista de sua presença para criaturas que não possuem sentido sísmico. Se a magia *mover terra* for conjurada em uma área contendo um xorn, o xorn é jogado para trás 9 metros e fica atordoado por 1 rodada a não ser que seja bem sucedido em um teste de Fortitude CD 15.

Visão 360° (Ext) Um xorn enxerga em todas as direções ao mesmo tempo, recebendo um bônus racial de +4 em todos os testes de Percepção. Um xorn não pode ser flanqueado.

Criaturas estranhas, tão grandes na circunferência quanto na altura, os xorn têm pouco interesse em nativos do Plano Material – exceto pelas gemas e metais preciosos que eles possam estar carregando. Espreitando sob a superfície pelo que parecem ser longos períodos de tempo para os humanos, um xorn pode esperar meses, até mesmo anos, pelo momento certo de aparecer, atacando os seres que estão carregando sua refeição favorita, como uma certa gema ou o tipo certo de prata. Os aventureiros que frequentam regiões habitadas por xorn frequentemente carregam consigo pequenos pedaços de minério bruto, cristais ou pedras preciosas relativamente baratas para serem usadas como suborno. Apesar do preço de uma pedra preciosa ou de uma peça de metal ser diretamente proporcional ao seu sabor ou ao quanto é desejada como refeição, a maioria dos xorn são gulosos e preferem quantidade à qualidade quando se trata de alimentos.

O tesouro encontrado sendo carregado por um xorn ou armazenado em seu covil equivale a um pouco mais que o lanche guardado para o dia seguinte. Uma oferta de uma jóia ou peça de metal precioso particularmente delicioso (e caro) pode rapidamente garantir a amizade temporária de um xorn. Uma vez que os xorn podem nadar através da rocha sólida com facilidade, eles são excelentes guias nas regiões subterrâneas.

Os xorn aumentam de tamanho conforme envelhecem. Os xorn mais jovens medem aproximadamente 90 centímetros, e podem ser representados aplicando o modelo jovem simples às estatísticas apresentadas aqui. A maioria dos xorn encontrados costumam medir cerca de 1,50 metros de altura (e largura), enquanto os maiores medem 2,40 metros ou mais e pesam acima de 4.500 quilos. Estes xorn anciões são xorn gigantes evoluídos, mas também existem xorn maiores, com mais de 15 Dados de Vida.

Frequentemente, um xorn ancião também possui níveis de classe. Estas criaturas geralmente são líderes, heróis ou até mesmo párias ou vilões na sociedade xorn. Um xorn ancião com tipicamente têm níveis de classe de bárbaro ou de ladino.

Os xorn não são particularmente religiosos, mas aqueles que têm uma grande fé normalmente são druidas (embora tais xorn raramente, se alguma vez, tomem companheiros animais, uma vez que seus seguidores não podem seguir através da rocha sólida, e ao invés disso escolhem assumir o domínio da Terra). Bardos e feiticeiros xorn não são difíceis de encontrar, sendo que os bardos costumam ter Apresentação (cantar) como seu foco favorito, e os feiticeiros quase invariavelmente têm a linhagem de sangue Elemental (terra).

Ilustração por Matt Cavotta

YETI

Esta criatura fica em pé como um homem, ainda que tenha a altura de um homem e meio e seja coberta com uma pelagem branca e espessa.

YETI **ND 4**

XP 1.200

N humanoide monstruoso (frio) Grande

Inic +1; **Sentidos** faro, visão no escuro 18 m; Percepção +10

DEFENSIVA

CA 17, toque 10, desprevenido 16 (+1 Des, +7 natural, -1 tamanho)

PV 45 (6d10+12)

Fort +6, **Ref** +6, **Von** +6

Imunidade frio

Fraquezas vulnerabilidade ao fogo

OFENSIVA

Deslocamento 12 m, escalada 9 m

Corpo a Corpo 2 garras +9 (1d6+4 mais 1d6 frio)

Espaço 3 m; Alcance 3 m

Ataques Especiais frio, olhar aterrador, dilacerar (2 garras, 1d6+6 mais 1d6 frio)

ESTATÍSTICAS

For 19, **Des** 12, **Con** 15, **Int** 9, **Sab** 12, **Car** 10

BBA +6; **BMC** +11; **DMC** 22

Talentos Ataque Poderoso, Grande Fortitude, Trespassar

Perícias Escalar +21, Furtividade +1 (+9 na neve), Intimidação +9, Percepção +10; Modificadores Raciais +4 Furtividade (+12 na neve)

Idiomas aklo

ECOLOGIA

Meio Ambiente montanhas frias

Organização solitário, par ou tribo (3-8)

Tesouro padrão

HABILIDADES ESPECIAIS

Frio (Sob) O corpo do yeti gera um frio intenso, causando 1d6 pontos de dano de frio a qualquer criatura que o toque com armas naturais ou ataques desarmados, ou quando atinge um adversário com seus ataques de garras ou dilacerar.

Olhar Aterrador (Sob) Criaturas a 9 metros de distância que olhem nos olhos do yeti devem ser bem sucedida num teste de Vontade CD 13 ou ficam paralisadas de medo por 1 rodada. Esse é um efeito de ação mental de medo e paralisia. A criatura que for bem sucedida no teste não poderá ser afetada novamente pelo olhar aterrador do mesmo yeti por 1 dia. A CD do teste é baseada em Carisma.

Misterioso e raramente visto (exceto por suas vítimas), o yeti é um habitante gigante dos mais solitários e altos picos montanhosos. Aqueles que vivem nas partes baixas das montanhas sussurram contos sobre "abominável homem das neves" que desce das alturas para saquear, levando gado ou mesmo humanos como presas e deixando para trás apenas pegadas descalças e manchadas de sangue.

Embora as histórias sobre os yeti sejam precisas ao descrever sua ferocidade, furtividade e extrema força, elas não são precisas ao descrever o comportamento dos yetis e sua fonte. Eles vivem em pequenas tribos no topo de distantes montanhas, onde estão protegidos do contato com a maioria das outras raças. Aqueles com naturezas violentas ou cruéis geralmente são expulsos de suas tribos e obrigados a viver vidas solitárias como exilados, sem o auxílio da tribo tais yetis são muitas vezes levados a atacar acampamentos nas partes mais baixas, perpetuando o mito de que o yeti é um demônio encarnado.

A fonte de tal insanidade cruel pode muitas vezes ser rastreada a uma fonte singular – a proximidade com estranhas dimensões sobrenaturais. Os covis dos yetis nas montanhas se encontram em lugares altos onde as fronteiras entre esse mundo e os outros são mais frágeis. Ainda é incerto se os yetis são invasores de outras dimensões ou nativos do Plano Material influenciados por outros reinos do além, mas o que parece certo é que independentemente de origem, os yeti não são amistosos com os que que vivem do outro lado e às vezes podem atuar como guardiões contra invasões de mundos estranhos para o Plano Material.

Ilustração por Andrew Hou

ZUMBI

Este cadáver ambulante veste apenas alguns trapos sujos, sua carne apodrecida cai de seus ossos enquanto ele cambaleia para frente com os braços estendidos.

ZUMBI HUMANO ND 1/2

XP 200

NM morto-vivo Médio

Inic +0; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Percepção +0

DEFENSIVA

CA 12, toque 10, desprevenido 12 (+2 natural)

PV 12 (2d8+3)

Fort +0, **Ref** +0, **Von** +3

RD 5/cortante; **Imunidade** características de morto-vivo

OFENSIVA

Deslocamento 9 m

Corpo a Corpo pancada +4 (1d6+4)

ESTATÍSTICAS

For 17, **Des** 10, **Con** –, **Int** –, **Sab** 10, **Car** 10

BBA +1; **BMC** +4; **DMC** 14

Talentos Vitalidade[B]

Qualidades Especiais Zonzo

ECOLOGIA

Meio Ambiente qualquer

Organização qualquer

Tesouro nenhum

Zumbis são corpos animados de criaturas mortas, forçados a uma não-vida corrompida através de magias necromânticas tais como *animar os mortos*. Enquanto a maioria dos zumbis são fortes e lentos, outros possuem características variadas que os permitem espalhar doenças ou se mover com um deslocamento maior.

Zumbis são autômatos irracionais e não fazem mais do que obedecer ordens. Quando deixados sem comando, zumbis tendem a vagar em busca de criaturas vivas para abater e devorar. Zumbis atacam até serem destruídos, não tendo a menor consideração pela sua segurança.

Embora capazes de seguir ordens, zumbis são frequentemente deixados em uma área comandados apenas a matar as criaturas vivas. Como resultado, zumbis são muitas vezes encontrados em bandos, vagando por lugares que os vivos frequentam, procurando por vítimas. A maioria dos zumbis são criados usando a magia *animar os mortos*. Tais zumbis são sempre do tipo padrão, a menos que o criador também conjure *rapidez* ou *remover paralisia* para criar zumbis rápidos ou *contágio* para criar zumbis pestilentos.

Criando um Zumbi

"Zumbi" é um modelo adquirido por qualquer criatura corpórea (além dos mortos-vivos), referido a partir de agora como criatura base.

Nível de Desafio: Determinado de acordo com o novo número total de Dados de Vida da criatura, a seguir:

DV	ND	XP
1/2	1/8	50
1	1/4	100
2	1/2	200
3-4	1	400
5-6	2	600
7-8	3	800
9-10	4	1.200
11-12	5	1.600
13-16	6	2.400
17-20	7	3.200
21-24	8	4.800
25-28	**9**	6.400

Tendência: Sempre neutro e maligno.

Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Ele mantém qualquer subtipo exceto os subtipos de tendência (como bondoso) e o subtipo que indica espécie. Ele não ganha o subtipo aprimorado. Ele usa todas as estatísticas da criatura base e habilidades especiais exceto as fornecidas aqui.

Classe de Armadura: A armadura natural é baseada no tamanho do zumbi.

Tamanho do Zumbi	Bônus de Armadura Natural
Miúdo ou menor	+0
Pequeno	+1
Médio	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Imenso	+7
Colossal	+11

Dado de Vida: Retire os DV de níveis de classe (mínimo de 1) e troque os DV raciais para d8. Zumbis ganham um número de DV adicional de acordo com a tabela a seguir.

Tamanho do Zumbi	Dado de Vida Adicional
Miúdo ou menor	–
Pequeno ou Médio	+1 DV
Grande	+2 DV
Enorme	+4 DV
Imenso	+6 DV
Colossal	+10 DV

Zumbis usam seu modificador de Carisma para determinar seus pontos de vida adicionais (ao invés de Constituição).

Testes de Resistência: As bases dos testes de resistência são Fort +1/3 DV, Ref +1/3 DV e Von +1/2 DV + 2.

Habilidades Defensivas: Zumbis perdem suas habilidades defensivas e ganham todas as imunidades garantidas pelo tipo morto-vivo. Zumbis ganham RD 5/cortante.

Deslocamento: Zumbis voadores ainda podem voar, mas a manobrabilidade cai para desajeitada. Se a criatura base voar magicamente, o zumbi também voa. Todos os outros tipos de movimento são mantidos.

Ataques: Um zumbi mantém todas os seus ataques com armas naturais, armas forjadas e proficiências com armas da criatura base. Ele também ganha um ataque de pancada que causa dano baseado no tamanho do zumbi, mas como se ele fosse uma categoria de tamanho maior que o tamanho atual (veja página 299).

Ataques Especiais: Um zumbi não mantém nenhum dos ataques especiais da criatura base.

Atributos: For +2, Des -2. Um zumbi não tem valor de Con ou Int e sua Sab e Car se tornam 10.

BBA: O BBA de um zumbi é igual a 3/4 de seu Dado de Vida.

Perícias: Um zumbi não tem graduação em perícias.

Talentos: Zumbis perdem todos os talentos possuídos pela criatura base, não ganham nenhum talento conforme seus Dados de Vida aumentam, mas ganham Vitalidade como talento adicional.

Qualidades Especiais: Um zumbi perde a maioria das qualidades especiais da criatura base. Ele mantém apenas qualquer qualidade especial extraordinária que aumente seus ataques corporais ou à distância. Um zumbi ganha a seguinte qualidade especial.

Zonzo (Ext): Zumbis têm péssimos reflexos e podem apenas realizar uma única ação de movimento ou ação padrão a cada rodada. Um zumbi pode mover-se e atacar na mesma rodada como uma ação de investida.

VARIAÇÕES DE ZUMBIS

Um zumbi típico é uma abominação lenta que é difícil de destruir. No entanto, esse zumbi resistente não é o único tipo de zumbi que infesta as criptas ou vaga em cemitérios. Cada uma das variações a seguir modifica o zumbi padrão de formas simples.

Zumbi Veloz

Diferente do tradicional zumbi lento, um zumbi veloz se move com agilidade sobrenatural.

Deslocamento: Aumente o deslocamento terrestre da criatura em 3 metros.

Habilidades Defensivas: Um zumbi veloz não ganha RD 5/cortante.

Ataques Especiais: Um zumbi veloz ganha os seguintes ataques especiais.

Golpes rápidos (Ext): Sempre que um zumbi veloz realizar uma ação de ataque total, ele poderá realizar uma pancada adicional com seu maior bônus base de ataque.

Atributos: Igual a de um zumbi padrão, exceto pela sua Destreza que é aumentada em 2, ao invés de ser reduzida em 2.

Qualidades Especiais: Um zumbi veloz não recebe a qualidade especial de zonzo.

Zumbi Pestilento

Esses zumbis carregam uma terrível doença que perpetua a linhagem de mortos-vivos – os infectados pelo contágio do zumbi pestilento se tornarão um zumbi assim que perecerem.

Habilidades Defensivas: Um zumbi pestilento não ganha RD 5/cortante.

Ataques Especiais: Um zumbi pestilento ganha os seguintes ataques especiais.

Explosão de Morte (Ext): Quando um zumbi pestilento morre, ele explode em um estouro de podridão. Todas as criaturas adjacentes ao zumbi pestilento são expostas a sua praga como se fossem atingidos por uma pancada do zumbi e devem realizar um teste de Fortitude ou contrairão a podridão zumbi.

Doença (Sob): A pancada – assim como qualquer outro ataque natural – de um zumbi pestilento carrega a doença podridão zumbi.

Podridão Zumbi: pancada; *TR* CD Fort = 10 + 1/2 dos Dados de Vida do zumbi + modificador de Car do zumbi; atraso 1d4 dias; *frequência* 1/dia; *efeito* 1d2 Con, esse dano não pode ser curado enquanto a criatura estiver infectada; *cura* 2 sucessos consecutivos. Qualquer um que morrer enquanto estiver infectado se tornará um zumbi pestilento em 2d6 horas.

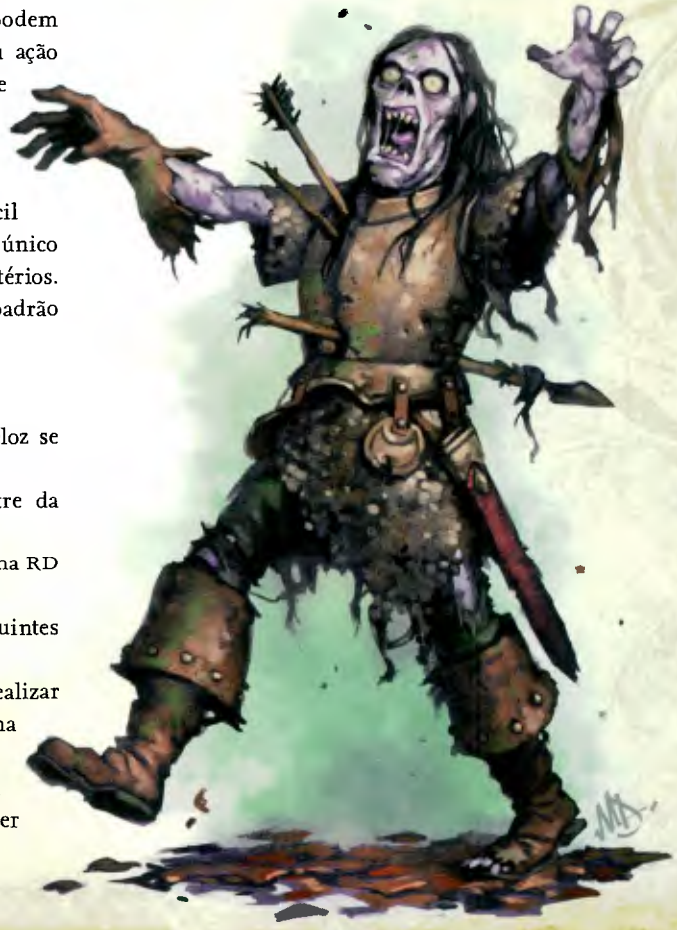


Ilustração por Matt Dixon

APÊNDICE 1: CRIAÇÃO DE MONSTROS

Criar um monstro é em partes ciência e em partes arte. A maioria dos monstro segue um padrão geral de seus poderes e habilidades globais relacionados ao seu Nível de Desafio (ND), mas existem diversas exceções. Alguns monstros, por exemplo, têm significantemente mais Pontos de Vida ou um CA mais alto que a média para o seu ND, mas compensam essa vantagem por serem fracos em outras áreas. Outros monstros têm um dano médio significativamente maior, mas têm um bônus de ataque menor.

CONSTRUINDO UM MONSTRO

As diretrizes a seguir são fornecidas para auxiliar a criação de monstros e para ajudar a equilibrar a criação dentro de seu ND.

Passo 1: Conceito

O primeiro passo na criação de um novo monstro é definir o seu conceito e função no jogo. Geralmente, é necessário selecionar o ND, tipo, aparência física, e maneira de combater do monstro. Depois de reunir essas informações básicas, o jogador deve procurar por alguns monstros similares do mesmo tipo e aproximadamente o mesmo ND para fins de comparação.

Passo 2: Ajustar as Estatísticas

Uma vez que o tipo da criatura e o seu ND estiverem determinados, o jogador usa a Tabela 1–1 para determinar suas estatísticas aproximadas pelo ND. Estes valores são apenas uma orientação aproximada. Pode-se notar que muitos dos monstros existentes neste livro não seguem exatamente estas diretrizes. A maioria dos monstros se destaca em uma destas áreas, normalmente na quantidade de dano causado, mas ficam para trás em uma ou duas das outras áreas para ajudar a equilibrá-los. Em relação a Tabela 1-1, o seguintes pontos são relevantes.

ND: Esta é a ND aproximada do monstro. Este número pode mudar conforme a criação prosseguir.

Pontos de Vida: Este é o total aproximado de Pontos de Vida do monstro. Note que criaturas com Classes de Armadura ou testes de resistência particularmente altos, ou um número de resistências, devem ter um número mais baixo. Os extraplanares e constructos tipicamente têm um total de Pontos de Vida mais baixo.

Classe de Armadura: Este é o valor de Classe de Armadura médio para uma criatura deste ND. Para criar as proteções da criatura, o jogador deve manter este número em mente. As criaturas com Pontos de Vida acima da média geralmente têm valores de Classe de Armadura mais baixos para compensar.

Ataque Alto: Esta é a média total de bônus de ataque para uma criatura deste ND. Este valor é para criaturas que são primariamente combatentes corpo a corpo ou à distância. As criaturas com uma média de dano mais alta que o normal tipicamente têm um valor de ataque baixo para compensar.

Ataque Baixo: Esta é a media total de bônus de ataque para uma criatura deste ND que não depende de combate corpo a corpo ou à distância para causar dano. Isto inclui a maioria das criaturas que dependem de magia e de habilidades similares à magia em combate.

Média de Dano: Esta é a media de quantidade de dano de uma criatura deste ND se todos os seus ataques forem bem-sucedidos. Para determinar a média de dano da criatura, adicione o valor médio de todos os dados de dano jogados (como determinado pela Tabela 1–5) ao modificador de dano de cada ataque. Uma criatura que depende de armas corpo a corpo ou à distância em combate deve ter uma média de dano dentro dos limites de dano alto e baixo. Uma criatura com bônus de ataque mais altos que o normal geralmente causa um dano baixo, enquanto que uma criatura com bônus de ataque mais baixos que o normal geralmente causa um dano alto.

CD da Habilidade Primária: Esta é a classe de dificuldade média

TABELA 1-1: ESTATÍSTICAS DO MONSTRO POR ND

			Ataque		Dano Médio		CD da Habilidade		Teste de Resistência	
ND	Pontos de vida	Classe de Armadura	Alto	Baixo	Alto	Baixo	Primária	Secundária	Bom	Ruim
1/2	10	11	1	0	4	3	11	8	3	0
1	15	12	2	1	7	5	12	9	4	1
2	20	14	4	3	10	7	13	9	5	1
3	30	15	6	4	13	9	14	10	6	2
4	40	17	8	6	16	12	15	10	7	3
5	55	18	10	7	20	15	15	11	8	4
6	70	19	12	8	25	18	16	11	9	5
7	85	20	13	10	30	22	17	12	10	6
8	100	21	15	11	35	26	18	12	11	7
9	115	23	17	12	40	30	18	13	12	8
10	130	24	18	13	45	33	19	13	13	9
11	145	25	19	14	50	37	20	14	14	10
12	160	27	21	15	55	41	21	15	15	11
13	180	28	22	16	60	45	21	15	16	12
14	200	29	23	17	65	48	22	16	17	12
15	220	30	24	18	70	52	23	16	18	13
16	240	31	26	19	80	60	24	17	19	14
17	270	32	27	20	90	67	24	18	20	15
18	300	33	28	21	100	75	25	18	20	16
19	330	34	29	22	110	82	26	19	21	16
20	370	36	30	23	120	90	27	20	22	17

TABELA 1-2: DADOS DE VIDA DA CRIATURA

	Nível de Desafio																				
Tipo da Criatura	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Aberração	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Animal	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Besta mágica	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Constructo	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Dragão	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	16	17	18	19	21	23	25	29
Extraplanar	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Fada	2	3	4	5	6	8	10	12	13	15	17	18	20	22	23	25	26	28	31	33	37
Humanoide	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Humanoide Monstruoso	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Inseto	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	32
Limo	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Morto-vivo	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Planta	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34

(CD) para quaisquer magias, habilidades similares à magia, e habilidades especiais (assim como os sopros) possuídas pela criatura deste ND que dependem de tais ataques em combate. Se uma habilidade é particularmente poderosa, ela deve ter uma CD mais baixa para compensar.

CD da Habilidade Secundária: Esta é a CD média para magias e habilidades especiais para uma criatura que não depende de tais habilidades em combate. Geralmente, uma CD não deve ser mais baixa que este número.

Teste de Resistência Bom: Este é o bônus de teste de resistência médio para uma criatura deste ND se ele for um dos testes de resistência bons da criatura.

Teste de Resistência Ruim: Este é o bônus de teste de resistência médio para uma criatura deste ND se ele for um dos testes de resistência ruins da criatura.

Passo 3: Dados de Vida

O próximo passo na criação de um monstro é determinar o número aproximado de Dados de Vida que ele tem. Os Dados de Vida determinam outras estatísticas, incluindo os talentos, perícias, Pontos de Vida, bônus de ataque e CD das habilidades especiais da criatura.

O número total de Dados de Vida de uma criatura depende de diversos fatores, mas os dois mais importantes são o seu ND e o seu tipo. A Tabela 1–2 lista o número médio de Dados de Vida para cada tipo de criatura, dependendo do seu ND. Muitos dos monstros neste livro estão próximos destes valores, no entanto, alguns não estão. Isto acontece porque eles têm uma media mais alta ou mais baixa de Pontos de Vida para equilibrar suas Classes de Armadura ou resistências.

Passo 4: Tamanho

Em posse das estatísticas médias da criatura, é hora de selecionar o tamanho. A maioria das criaturas varia em tamanho do Pequeno para o Enorme, mas outros tamanhos não são incomuns. O tamanho de uma criatura traça uma linha básica para os seus valores de atributos físicos e seu dano de arma natural (como indicado na descrição de Ataques Naturais nas Regras Universais para Monstros – ver Apêndice 3, página 299). O jogador deve selecionar um tamanho que se encaixe bem com a função pretendida da criatura no jogo e com seu Nível de Desafio. Caso decida dar à criatura um tamanho incomum para seu ND ou DV, deve justificar a escolha incomum na descrição do monstro para explicar a discrepância – na maioria dos casos, tais monstros incomuns devem ser altamente mágicos por natureza. Veja a Tabela 1–3 para maiores informações sobre tamanhos de criatura e valores esperados.

ND Mínimo/Máximo: Estes valores listam os níveis de desafio mínimos e máximos em que uma criatura do tamanho indicado deve estar entre.

For Base, Des Base, Con Base: Aqui estarão listados os valores médios para uma criatura deste tamanho. A Força, Destreza ou Constituição específicas de um monstro pode variar muito a partir destes números, mas se o jogador fizer isto, deve prestar muita atenção à forma como essas variações afetam suas outras estatísticas.

TABELA 1-3: TAMANHO

Tamanho	ND Mínimo	ND Máximo	For Base	Des Base	Con Base
Minúsculo	–	2	1	18	8
Diminuto	–	4	1	16	8
Miúdo	–	6	2	14	8
Pequeno	–	–	6	12	8
Médio	–	–	10	10	10
Grande	2	–	18	8	14
Enorme	4	–	26	6	18
Imenso	6	–	34	6	22
Colossal	8	–	42	6	26

Passo 5: Atributos

Depois de determinar o tamanho, tipo, e Dados de Vida da criatura, é hora de passar para os valores de atributo. Os bônus recebidos destes valores de atributo devem aumentar os Pontos de Vida, bônus de ataque e testes de resistência de uma criatura para os valores aproximados apresentados na Tabela 1–1.

Os valores dos atributos físicos de uma criatura (Força, Destreza, e Constituição) devem ser relativamente próximos aos valores base apresentados na Tabela 1–3, dependendo do seu tamanho.

As criaturas com poucos Dados de Vida mas uma média alta de total de Pontos de Vida devem ter uma Constituição acima do normal.

Os valores dos atributos mentais de uma criatura (Inteligência, Sabedoria, e Carisma) são amplamente definidos pelo conceito da criatura. A base para todos estes atributos é 10. As criaturas que dependem de magias e habilidades similares à magia em combate devem ter um valor de atributo mental que se destaca (normalmente Carisma). As criaturas incapazes de falar devem ter um valor de Inteligência de 2 ou menos.

Mortos-vivos, constructos, limos, plantas e insetos irracionais raramente têm um valor de Inteligência.

Passo 6: Perícias e Talentos

Usando a Tabela 1–4, determine quantas graduações de perícia sua criatura tem baseado no seu tipo e Dados de Vida. Atribua estas graduações como determinado pelo conceito da criatura. As perícias de classe de uma criatura são determinadas pelo seu tipo (veja os tipos de criaturas na página 306). As criaturas com uma Inteligência baixa tipicamente têm graduações em perícias baseadas em Força e Destreza.

Depois de atribuir as perícias, é hora de atribuir os talentos da criatura. Cada criatura que tiver um valor de Inteligência recebe um número de talentos igual a 1 + 1 para cada 2 Dados de Vida depois do primeiro (então, 1 para 1 DV, 2 para 3 DV, etc.). Uma criatura deve estar qualificada para receber o talento como o normal. A Tabela 1–6 apresenta um gráfico de calculo rápido de talentos.

Passo 7: Outras Estatísticas

Usando as Tabelas 1–1, 1–4, e 1–6, o jogador pode determinar outras estatísticas da criatura.

Para construir a Classe de Armadura da criatura, o primeiro passo é adicionar os bônus de armadura, escudo e armadura natural ao seu modificador de Destreza. Se uma criatura não veste armadura, o jogador pode dar uma pele mais resistente para se aproximar da CA média. Lembrando que as criaturas com Pontos de Vida altos devem ter uma Classe de Armadura mais baixa, ao passo que criaturas com menos pontos de vida devem ter uma Classe de Armadura maior. Se a Classe de Armadura de uma criatura difere da média em mais de 5 pontos, ela não está com o ND correto.

Para determinar os bônus de ataque da criatura, o jogador deve localizar as diretrizes da criatura na Tabela 1–1 baseando-se em seu ND. Se o bônus for muito baixo, o jogador pode aumentar a Força ou a Destreza da criatura, ou aumentar a quantidade de dano que ela causa para acima da média. Se o bônus for muito alto, o jogador pode diminuir a Força ou a Destreza da criatura, ou diminuir a quantidade de dano que ela causa. Se este valor é significantemente diferente, e a criatura é projetada para depender de ataques corpo a corpo ou à distância, o jogador pode ajustar o ND da criatura.

A Tabela 1–5 deve ser usada para determinar o número de dados de dano, combinado com os bônus de dano, que a criatura necessita para alcançar o dano médio par o seu ND. A criatura pode necessitar de ataques adicionais ou de maior dano para aproximar-se da média. As criaturas que primariamente causam dano com outras habilidades, como magias, não precisam encontrar a média de dano para seus ataques. O jogador pode também usar a Tabela 1–5 para determinar a média de Pontos de Vida da criatura. Deve-se lembrar que os níveis de classe de um PdJ fornecem o número máximo de pontos de vida para o 1º nível.

O processo deve ser repetido para os testes de resistência da criatura. Se os testes de resistência forem muito altos, o jogador pode alterar os valores de atributo nos quais eles estão baseados.

Quando o jogador estiver determinando o deslocamento da criatura, primeiro deve decidir se ela tem modos de movimento alternativos, tais como escavação, escalada, voo ou natação. A maioria das criaturas Médias tem um deslocamento base de 9 metros. Os quadrúpedes e as criaturas Grandes, aumentam este número em 3 metros. As criaturas pequenas diminuem este deslocamento base em 3 metros. Se uma criatura é particularmente rápida ou lenta, o jogador deve modificar o deslocamento base em 3 metros. Os deslocamentos de escavação e de escalada são

Tabela 1-4: Estatísticas das Criaturas por Tipo

Tipo	Dados De vida	Bônus Base de Ataque (BBA)	Testes de Resistência Bons	Graduações* de Perícia
Aberração	d8	DV × 3/4 (BBA Médio)	Von	4 + mod Int por DV
Animal	d8	DV × 3/4 (BBA Médio)	Fort, Ref	2 + mod Int por DV
Besta mágica	d10	DV (BBA Rápido)	Fort, Ref	2 + mod Int por DV
Constructo	d10	DV (BBA Rápido)	–	2 + mod Int por DV
Dragão	d12	DV (BBA Rápido)	Fort, Ref, Von	6 + mod Int por DV
Extraplanar	d10	DV (BBA Rápido)	Varia (quaisquer dois)	6 + mod Int por DV
Fada	d6	DV × 1/2 (BBA Lento)	Ref, Von	6 + mod Int por DV
Humanoide	d8	DV × 3/4 (BBA Médio)	Varia (qualquer um)	2 + mod Int por DV
Humanoide Monstruoso	d10	DV (BBA Rápido)	Ref, Von	4 + mod Int por DV
Inseto	d8	DV × 3/4 (BBA Médio)	Fort	2 + mod Int por DV
Limo	d8	DV × 3/4 (BBA Médio)	–	2 + mod Int por DV
Morto-vivo	d8	DV × 3/4 (BBA Médio)	Von	4 + mod Int por DV
Planta	d8	DV × 3/4 (BBA Médio)	Fort	2 + mod Int por DV

* Contando que uma criatura tenha Inteligência de pelo menos 1, ela recebe o mínimo de 1 ponto de perícia por Dado de Vida. As criaturas com um valor de Inteligência de "–" não recebem pontos de perícia ou talentos.

TABELA 1-5 MÉDIA DE RESULTADOS DOS DADOS

Tipo de Dado	Media de Resultado*
d4	2.5
d6	3.5
d8	4.5
d10	5.5
d12	6.5
d20	10.5

*Sempre arredonde para baixo depois de multiplicar. Por exemplo, trate a média de 1d4 como 2, e a média de 2d4 como 5.

TABELA 1-6: SUMÁRIO DE ESTATÍSTICAS

DV	BBA Rápido	BBA Médio	BBA **Lento**	Teste Bom	Teste Ruim	Talentos
1	+1	+0	+0	+2	+0	1
2	+2	+1	+1	+3	+0	1
3	+3	+2	+1	+3	+1	2
4	+4	+3	+2	+4	+1	2
5	+5	+3	+2	+4	+1	3
6	+6	+4	+3	+5	+2	3
7	+7	+5	+3	+5	+2	4
8	+8	+6	+4	+6	+2	4
9	+9	+6	+4	+6	+3	5
10	+10	+7	+5	+7	+3	5
11	+11	+8	+5	+7	+3	6
12	+12	+9	+6	+8	+4	6
13	+13	+9	+6	+8	+4	7
14	+14	+10	+7	+9	+4	7
15	+15	+11	+7	+9	+5	8
16	+16	+12	+8	+10	+5	8
17	+17	+12	+8	+10	+5	9
18	+18	+13	+9	+11	+6	9
19	+19	+14	+9	+11	+6	10
20	+20	+15	+10	+12	+6	10
21	+21	+15	+10	+12	+7	11
22	+22	+16	+11	+13	+7	11
23	+23	+17	+11	+13	+7	12
24	+24	+18	+12	+14	+8	12
25	+25	+18	+12	+14	+8	13
26	+26	+19	+13	+15	+8	13
27	+27	+20	+13	+15	+9	14
28	+28	+21	+14	+16	+9	14
29	+29	+21	+14	+16	+9	15
30	+30	+22	+15	+17	+10	15

usualmente metade do deslocamento base da criatura, enquanto o deslocamento de voo é aproximadamente o dobro. O jogador deve lembrar de dar a uma criatura as perícias necessárias para qualquer método de movimento incomum.

Passo 8: Qualidades e Habilidades Especiais

Os monstros são diferentes dos personagens pelo fato de poderem ter todo o tipo de habilidades e qualidades especiais. Cada uma delas está diretamente ligada ao conceito da criatura, permitindo-a preencher uma função específico no jogo. Para exemplos, veja os monstros neste livro. Os monstros devem usar habilidades das Regras Universais para Monstros quando possível, em vez de criar novas habilidades ainda que

TABELA 1-7: VALORES DE XP E PO POR ND

ND	XP	PO Lento	PO Médio	PO Rápido
1/8	50 XP	20 PO	35 PO	50 PO
1/6	65 XP	30 PO	45 PO	65 PO
1/4	100 XP	40 PO	65 PO	100 PO
1/3	135 XP	55 PO	85 PO	135 PO
1/2	200 XP	85 PO	130 PO	200 PO
1	400 XP	170 PO	260 PO	400 PO
2	600 XP	350 PO	550 PO	800 PO
3	800 XP	550 PO	800 PO	1.200 PO
4	1.200 XP	750 PO	1.150 PO	1.700 PO
5	1.600 XP	1.000 PO	1.550 PO	2.300 PO
6	2.400 XP	1.350 PO	2.000 PO	3.000 PO
7	3.200 XP	1.750 PO	2.600 PO	3.900 PO
8	4.800 XP	2.200 PO	3.350 PO	5.000 PO
9	6.400 XP	2.850 PO	4.250 PO	6.400 PO
10	9.600 XP	3.650 PO	5.450 PO	8.200 PO
11	12.800 XP	4.650 PO	7.000 PO	10.500 PO
12	19.200 XP	6.000 PO	9.000 PO	13.500 PO
13	25.600 XP	7.750 PO	11.600 PO	17.500 PO
14	38.400 XP	10.000 PO	15.000 PO	22.000 PO
15	51.200 XP	13.000 PO	19.500 PO	29.000 PO
16	76.800 XP	16.500 PO	25.000 PO	38.000 PO
17	102.400 XP	22.000 PO	32.000 PO	48.000 PO
18	153.600 XP	28.000 PO	41.000 PO	62.000 PO
19	204.800 XP	35.000 PO	53.000 PO	79.000 PO
20	307.200 XP	44 000 PO	67.000 PO	100.000 PO
21	409.600 XP	56.000 PO	84.000 PO	126.000 PO
22	615.000 XP	70.000 PO	105.000 po	158.000 PO
23	820.000 XP	88.000 PO	132.000 PO	198.000 PO
24	1.230.000 XP	110.000 PO	165.000 PO	248.000 PO
25	1.640.000 XP	138.000 PO	208.000 PO	312.000 PO

semelhantes – para criar novas habilidades, o jogador deve usar as Regras Universais para Monstros como modelo para a forma de apresentar e criar as novas habilidades.

A maioria das habilidades especiais que causam dano, tais como os sopros, geram um teste de resistência (Fortitude, Reflexos, ou Vontade dependendo da habilidade). A CD para a maioria das habilidades especiais é igual a 10 + ½ dos Dados de Vida da criatura + um modificador de atributo relevante (geralmente Constituição ou Carisma dependendo da habilidade).

Habilidades especiais que são adicionadas a ataques corpo a corpo e à distância geralmente não permitem um teste, uma vez que elas dependem do acerto dos ataques para serem úteis.

Os sentidos especiais e resistências a certos tipos de energia são comuns em criaturas de ND 5 e menor. A redução de dano, as imunidades a energia, e a regeneração são mais comuns em criaturas de ND acima de 5. A resistência à magia e as imunidades se tornam mais comuns acima de ND 10. Como uma regra geral, a resistência à magia de uma criatura deve ser igual ao seu ND + 11.

Passo 9: Tesouro

Uma criatura deve ter uma quantidade de tesouro apropriada ao seu ND. Veja a Tabela 1–7 para uma lista de totais de tesouro baseado no ND. Para algumas criaturas, seu tesouro consiste na pilhagem

das refeições recentes espalhadas em usas tocas, enquanto outros são formados de um tesouro que escondiam de gananciosos ou até mesmo equipamentos que elas usavam em combate. O jogador deve se certificar de quaisquer armas ou armaduras a criatura está usando, como determinado pelo passo 7.

Passo 10: Detalhes

Agora com todas as estatísticas da criatura estão resolvidas, é hora de preencher outros detalhes – tais como o nome, alinhamento, espaço, alcance, meio ambiente, e ecologia – como o jogador achar melhor.

APÊNDICE 2: EVOLUÇÃO DE MONSTROS

As regras a seguir permitem que o jogador ajuste os monstros, aumentando (ou até mesmo diminuindo) suas estatísticas e habilidades para criar um encontro divertido e equilibrado.

MODELOS

Um modelo é um conjunto de regras que aplicadas a um monstro o transforma em um monstro diferente. Todos os modelos dão direções precisas sobre como modificar as estatísticas dos monstros para transformá-los em um novo monstro.

Modelos Adquiridos: Alguns modelos, como o lich, são resultados de uma escolha e desejo da criatura em se transformar. Outros, como o modelo fantasma, são o resultado de uma força externa agindo sobre a criatura (por exemplo, quando uma pessoa atormentada morre e se torna um fantasma). No entanto, em ambos os casos, o modelo mudou a criatura muito tempo depois de seu nascimento ou criação – estes tipos são chamados de "modelos adquiridos," e podem ser adicionados à criatura a qualquer momento durante a sua existência.

Modelos Herdados: Alguns modelos, tais como os modelos meio-dragão e meio-abissal, são parte de uma criatura desde o início de sua existência. As criaturas nascem ou são criadas com estes modelos já em vigor, e nunca conheceram a vida sem eles. Estes tipos de modelos são chamados de "modelos herdados".

MODELOS SIMPLES

Os modelos simples são aplicados durante o jogo com um esforço mínimo. Isto torna mais fácil, por exemplo, lidar com criaturas celestiais e abissais conjuradas no calor da batalha pelas magias *convocar criaturas.*

Todos os modelos simples têm duas categorias de mudanças. As "regras rápidas" apresentam um jeito fácil de simular jogadas de dados feitas no jogo para simular os efeitos do modelo sem realmente reconstruir o bloco de estatísticas – este método funciona muito bem para criaturas convocadas. As "regras de reconstrução" lista as mudanças exatas que devem ser feitas no bloco de estatísticas base caso haja tempo para reconstruí-lo completamente – este método funciona melhor se o jogador tem tempo durante a preparação do jogo para construir blocos de estatística inteiros. Os dois métodos resultam em criaturas de habilidades similares, senão idênticas.

Criatura Evoluída (ND +1)

As criaturas com o modelo evoluído são ferozes e mais poderosas que seus primos comuns.

Regras Rápidas: +2 em todas as jogadas (incluindo as jogadas de dano) e CD das habilidades especiais; +4 na CA e **DMC**; +2 PV/DV.

Regras de Reconstrução: CA armadura natural aumenta em +2; **Valores de Atributo** +4 para todos os valores de atributo (exceto para os valores de Int de 2 ou menos).

Criatura Celestial (ND +0 ou +1)

As criaturas celestiais vivem nos planos altos, mas podem ser convocadas usando magias tais como *convocar criaturas* e *aliado extraplanar.*

O ND de uma criatura celestial aumenta em +1 somente se a criatura base tiver 5 ou mais DV. As regras rápidas e de reconstrução de uma criatura celestial são as mesmas.

Regras de Reconstrução: Sentidos recebe visão no escuro 18 m; **Habilidades Defensivas** recebe RD e resistência a energias como indicado na tabela; **RM** recebe RM igual à nova ND +5; **Ataques Especiais** punir o mal 1/dia como uma ação rápida (adiciona o bônus de Car às jogadas de ataque e o bônus de dano igual aos DV contra adversários malignos; a punição continua até o alvo ser morto ou a criatura celestial descansar).

DEFESAS DA CRIATURA CELESTIAL

Dados de Vida	Resistência a Ácido, Frio, e Eletricidade	RD
1–4	5	–
5–10	10	5/mal
11+	15	10/mal

Criatura Abissal (ND +0 ou +1)

As criaturas com o modelo abissal vivem nos Planos Baixos, tais como o Abismo e o Inferno, mas podem ser convocadas usando magias tais como *convocar criaturas e aliado extraplanar.* A ND de uma criatura abissal aumenta em +1 somente se a criatura base tiver 5 ou mais DV. As regras rápidas ou de reconstrução de uma criatura abissal são as mesmas.

Regras de Reconstrução: Sentidos recebe visão no escuro 18 m; **Habilidades Defensivas** recebe RD e resistência a energias como indicado na tabela; **RM** recebe RM igual ao novo ND +5; **Ataques Especiais** punir o bem 1/dia como uma ação rápida (adiciona o bônus de Car às jogadas de ataque e o bônus de dano é igual aos DV contra adversários bondosos).

DEFESAS DA CRIATURA ABISSAL

Dados de Vida	Resistência a Frio e Fogo	RD
1–4	5	–
5–10	10	5/bem
11+	15	10/bem

Criatura Gigante (+1)

As criaturas com o modelo gigante são maiores e mais fortes que os seus parentes de tamanho normal. Este modelo não pode ser aplicado a criaturas que são Colossais.

Regras Rápidas: +2 para todas as jogadas baseadas em For ou Con, +2 PV/DV, –1 de penalidade em todas as jogadas baseadas em Des.

Regras de Reconstrução: Tamanho a categoria aumenta em um; **CA** a armadura natural aumenta em +3; **Ataques** os dados jogados aumentam em 1 passo; **Valores de Atributo** +4 de bônus de tamanho em For e Con, –2 Des.

Criatura Jovem (ND –1)

As criaturas com o modelo jovem são espécimes imaturos da criatura base. O jogador pode usar este modelo simples para criar facilmente uma variação menor de um monstro. Este modelo não pode ser aplicado a criaturas que aumentam seu poder ao envelhecer ou se alimentar (tais como dragões ou barghests) ou criaturas que são Minúsculas.

Regras Rápidas: +2 para todas as jogadas baseadas em Des, –2 para todas outras jogadas, –2 PV/DV.

Regras de Reconstrução: Tamanho a categoria diminui em um; **CA** a armadura natural reduz em –2 (mínimo de +0); **Ataques** os dados de dano diminuem em 1 passo; **Valores de Atributo** –4 Força, –4 Con, +4 de bônus de tamanho na Des.

ADICIONANDO DADOS DE VIDA RACIAIS

Adicionar dados de vida raciais a um monstro é um processo similar a construir um monstro a partir do zero. Conforme os dados de vida são adicionados, outras habilidades também melhoram. Dados de Vida adicionais normalmente resultam em melhores bônus de ataque, testes de resistência, Pontos de Vida, e perícias, assim como mais talentos. Ele também pode incluir capacidade de conjuração de magias adicional e outros poderes.

Passo 1: Planejar o Monstro

Quando evoluir um monstro adicionando DV raciais, o jogador deve decidir o que quer que o monstro se torne.

Na maioria dos casos, isto significa meramente uma versão mais forte e robusta de um monstro existente. Observe a ND desejada do novo monstro. Este é também o momento em que é preciso decidir se a criatura aumentará em tamanho. Como uma regra geral, criaturas cujas Dados de Vida aumentam em 50% ou mais devem também aumentar em tamanho, mas os mestres devem se sentir livres para ignorar esta regra caso seja necessário para uma criatura ou situação em individual.

Passo 2: Adicionar Dados de Vida

A seguir, o jogador determina quantos Pontos de Vida o monstro base recebe por Dado de Vida (ver Tabela 1–5 para os resultados médios baseados em cada tipo de dado). A Tabela 2-1 deve ser usada para somar todos os valores na coluna Mudança de Pontos de Vida para cada aumento usando a coluna ND Alta. Por exemplo, se o monstro base era ND 3 e o novo monstro terá ND 5, o total deve ser 25 pontos de vida. A seguir, adiciona-se Dados de Vida adicionais ao monstro para aumentar seus pontos de vida na quantidade desejada. É importante notar que se a criatura aumenta em tamanho, sua Constituição pode também aumentar, como indicado na Tabela 2–2, concedendo-lhe pontos de vida adicionais que podem compensar a necessidade de Dados de Vida adicionais (isto também se aplica a qualquer outro aumento na Constituição). Estes valores não são absolutos. Alguns monstros têm Pontos de Vida menores que o normal para uma criatura do seu ND e dependem de um CA mais alto ou de outras defesas. Algumas criaturas são conjuradores primariamente e tipicamente têm menos Dados de Vida.

Ao evoluir seu monstro desta maneira, o jogador deve se assegurar de levar estes fatores em consideração e ajustar o seu monstro de acordo.

TABELA 2-1: EVOLUÇÃO DO MONSTRO

ND Alta	ND Baixa	Mudança de Pontos de Vida	Mudança de CA	Mudança de Bônus de Ataque	Mudança de Dano
1	<1	5	1	1	2–3
2	1	5	2	2	2–3
3	2	10	1	1–2	2–3
4	3	10	2	2	2–3
5	4	15	1	1–2	3–4
6	5	15	1	1–2	3–5
7	6	15	1	1–2	4–5
8	7	15	1	1–2	4–5
9	8	15	2	1–2	4–5
10	9	15	1	1	3–5
11	10	15	1	1	4–5
12	11	15	2	1–2	4–5
13	12	20	1	1	4–5
14	13	20	1	1	3–5
15	14	20	1	1	4–5
16	15	20	1	1–2	8–10
17	16	30	1	1	7–10
18	17	30	1	1	8–10
19	18	30	1	1	7–10
20	19	40	2	1	8–10
21+	20+	40	2	1	8–10

Passo 3: Valores de Atributo

Depois que o jogador tiver determinado o número de Dados de Vida adicionais possuídos pela criatura, deve usar este número para modificar suas outras estatísticas. Começando com os valores de atributo, para cada 4 Dados de Vida adicionais recebidos pelo monstro, adiciona-se 1 a algum de seus valores de atributo.

Somado a isso, o jogador faz quaisquer modificações em seus valores de atributos baseadas no aumento de tamanho, como indicado na Tabela 2–2.

Passo 4: Talentos e Perícias

Ao adicionar perícias, o jogador deve verificar se o modificador de Int da criatura mudou. Se estiver inalterado, o jogador simplesmente multiplica o número total de graduações pelos

Reduzindo os Dados de Vida

As regras usadas para aumentar os Dados de Vida da criatura também podem ser usadas para reduzi-los, criando uma versão fraca ou infantil da criatura. Embora o processo seja o mesmo que o de aumentar os Dados de Vida da criatura, cada passo individual é invertido, a criatura recebe uma redução nos Dados de Vida, Pontos de Vida, e outras estatísticas baseadas nestes valores. Quando usar a Tabela 2–1, o jogador utiliza a coluna ND Baixo para somar as reduções médias às estatísticas. Como regra geral, se a criatura perde 50% dos seus Dados de Vida originais, ela provavelmente deve também reduzir em tamanho.

Tabela 2-2: Mudanças de Tamanho

Tamanho Antigo*	Tamanho Novo	For	Des	Con	Armadura Natural
Minúsculo	Diminuto	Mesma	–2	Mesma	Mesma
Diminuto	Miúdo	+2	–2	Mesma	Mesma
Miúdo	Pequeno	+4	–2	Mesma	Mesma
Pequeno	Médio	+4	–2	+2	Mesma
Médio	Grande	+8	–2	+4	+2
Grande	Enorme	+8	–2	+4	+3
Enorme	Imenso	+8	Mesma	+4	+4
Imenso	Colossal	+8	Mesma	+4	+5

* Repita o ajuste se a criatura aumentar ou diminuir mais de um tamanho.

Tabela 2-3: Bônus e Penalidades de Tamanho

Tamanho	CA/Ataque	BMC/DMC	Perícia Voo	Perícia Furtividade
Minúsculo	+8	–8	+8	+16
Diminuto	+4	–4	+6	+12
Miúdo	+2	–2	+4	+8
Pequeno	+1	–1	+2	+4
Médio	+0	+0	+0	+0
Grande	–1	+1	–2	–4
Enorme	–2	+2	–4	–8
Imenso	–4	+4	–6	–12
Colossal	–8	+8	–8	–16

Dados de Vida recebidos por um monstro do seu tipo, vezes o número total de Dados de Vida adicionados e adiciona o número de graduações às suas perícias existentes. Se o modificador de Inteligência foi aumentado, o jogador deve fazer o mesmo cálculo como se não tivesse sido alterado e então multiplicar a mudança em seu modificador de Inteligência pelo seu novo número total de Dados de Vida e adicionar também aquele número de graduações adicionais (somando novas perícias conforme for necessário até gastar todas as graduações). Se a criatura mudar de tamanho, o jogador deve lembrar de ajustar seus bônus nas perícias Voo e Furtividade (se existirem) como indicado na Tabela 2–3.

A seguir, o jogador dá os talentos adicionais à criatura. As criaturas recebem 1 talento para cada 1 Dado de Vida e 1 talento adicional para cada 2 Dados de Vida acima de 1. A maioria dos talentos adicionais devem ser focados em aumentar as habilidades de combate da criatura, mas talentos metamágicos e talentos de perícia também são escolhas possíveis, dependendo da função da criatura.

Passo 5: Estatísticas

A seguir, as estatísticas derivadas da criatura, assim como a sua iniciativa, CA, testes de resistência, bônus de ataque corpo a corpo e à distância, **BBA**, **BMC**, e **DMC** devem ser ajustadas pelo jogador. Assim como, quaisquer ataques especiais ou qualidades que são baseados no tamanho, nos Dados de Vida ou nos valores de atributo da criatura. Se a criatura mudou em tamanho, o jogador deve se assegurar de ajustar sua CA, ataque, **BMC**, e **DMC** de acordo com o necessário (como indicado na Tabela 2–3). A Tabela 2–1 também acompanha a média de mudança para a CA, jogadas de ataque e jogadas de dano da criatura. Este valores devem ser somados para cada etapa de mudança entre o ND original da criatura e o novo. Se a criatura mudou de tamanho, tenha certeza de fazer as mudanças em seu bônus de armadura natural, como indicado na Tabela 2–2. Se a criatura não atingir estas médias, deve-se considerar ajustar seus valores de atributo ou Dados de Vida para chegar mais próximo do índice.

Passo 6: Comparação

Finalmente, o jogador deve comparar as novas estatísticas do monstro com aquelas apresentadas na Tabela 1–1 para uma criatura do seu ND ajustado. Se a criatura original desviava destes valores, a nova deve estar com uma forma semelhante. Por exemplo, se a criatura original tiver pontos de vida mais altos que o normal porém com um ND mais baixo que o normal, a criatura deve manter seu equilíbrio tendo um ND mais alto (ainda que ambos seus Pontos de Vida e CA tenham aumentado).

Adicionando Níveis de Classe

De todos os métodos de evoluir um monstro, adicionar níveis de classe é o que requer mais cuidado e bom senso. Algumas classes realmente aumentam o poder e as habilidades de alguns tipos de monstros, enquanto que de outros não. Por exemplo, adicionar níveis de bárbaro para um gigante das colinas pode ser uma ótima adição, enquanto que a adição de níveis de feiticeiro é menos útil. Para adicionar níveis de classe em uma criatura, o jogador deve seguir os seguintes passos.

Passo 1: Determine a Função da Criatura

Quando estiver adicionando níveis em uma criatura, o primeiro passo é determinar qual função a criatura base desempenha. Existem três funções básicas que a criatura pode exercer. Uma criatura pode se encaixar em mais de uma função se suas habilidades forem diversas.

Combate: Esta criatura é projetada para ser boa em combates corpo a corpo e à distância com uma arma ou com suas armas naturais. Em ambos os casos, estes monstros têm um número de talentos e habilidades para aumentar sua proeza em combate (ou são bons simplesmente pela natureza de seus Dados de Vida e valores de atributo). Se uma criatura não possuir muitas magias, habilidades especiais, ou perícias, ela é um monstro de combate.

A maioria dos animais, constructos, dragões, humanoides, animais mágicos, humanoides monstruosos, plantas, e insetos se encaixam nesta função, assim como algumas das criaturas de todos os outros tipos.

Magia: Criaturas conjuradoras possuem um grande número de magias que permitem que elas ataquem ou incomodem seus inimigos. Estas criaturas normalmente possuem um número de Pontos de Vida baixo e ataques relativamente fracos quando comparados às médias de outras criaturas do seu ND. Perceba que as criaturas que possuem somente habilidades similares à magia não se encaixam nesta função, e normalmente são consideradas de combate ou especiais.

A maioria dos dragões e extraplanares se encaixam nesta função, mas qualquer criatura que tem uma lista de magias preparadas ou magias conhecidas provavelmente se encaixa bem sob este título.

Perícias: As criaturas deste tipo dependem de perícias (geralmente Furtividade) para emboscar ou derrubar sua presa. Isto também inclui criaturas que se aproveitam do meio ambiente ou de magias, assim como névoa ou *invisibilidade*.

Algumas aberrações, animais mágicos, humanoides monstruosos, fadas, e extraplanares se encaixam nesta função.

Especial: As criaturas que não se encaixam em qualquer uma das outras categorias geralmente dependem de habilidades especiais e poderes para atacar os seus adversários. Elas podem ser difíceis ou perigosas em um combate físico, mas a ameaça se torna muito maior por conta de suas habilidades especiais.

Uma lista de funções dos monstros para determinadas classes chave aparece no Apêndice 13.

Passo 2: Adicionar Níveis de Classe

Uma vez que foi determinada a função da criatura, é hora de adicionar níveis de classe. O primeiro passo deste processo é modificar os valores de atributo da criatura. As criaturas com níveis de classe recebem os ajustes +4, +4, +2, +2, +0, e –2 para seus valores de atributo, atribuídos de tal forma que melhore as suas habilidades de classe. As criaturas com níveis de classe de PdM não recebem ajustes para seus valores de atributo.

Em seguida, o jogador adiciona os níveis de classe ao monstro, fazendo todas as adições necessárias aos sues DV, Pontos de Vida, BBA, **BMC**, **DMC**, talentos, perícias, magias, e características de classe. Se a criatura possuir características de classe (tais como conjuração ou ataque furtivo) para a classe que está sendo adicionada, estes atributos são somados. Da mesma forma que a adição de níveis de classe para um personagem sem Dados de Vida raciais.

Um monstro com níveis de classe sempre possui um tesouro igual ao de um PdM de um nível igual ao ND final do monstro (como calculado no passo 3, abaixo). Para determinar o valor do seu equipamento, usa-se o valor listado para um PdM heróico daquele nível, como listado na página 454 do *Livro Básico do Pathfinder RPG*. Uma vez que o valor total de PO é determinado, siga as regras para equipar um PdM como delineado naquele capítulo. O equipamento deve ajudar um monstro com seus níveis de classe a permanecer desafiador e a manter as estatísticas similares às apresentadas na Tabela 1-1: Estatísticas dos Monstros por ND.

TABELA 2-4: MONSTROS COM NÍVEIS DE CLASSE

Função do Monstro	Bárbaro, Guerreiro, Patrulheiro	Clérigo, Druida, Feiticeiro, Mago	Bardo Ladino	Monge, Paladino
Combate	Chave	–	–	–
Magia	–	Chave*	–	–
Perícias	Chave	–	Chave	–
Especial	–	–	–	–

* Esta classe somente é chave se seus níveis de conjuração somam com aqueles possuídos pela criatura.

Passo 3: Determine o ND

Determinar o ND final para uma criatura com níveis de classe exige um cuidado considerável. Ao adicionar um nível de classe a um monstro que soma com suas habilidades existentes e com sua função, geralmente o jogador adiciona 1 ao seu ND para cada nível adquirido, ao passo que adicionar classes que não somam é mais complicado.

A Tabela 2–4 fornece orientações gerais sobre quais classes principais adicionar diretamente às habilidades do monstro baseado na sua função. As classes que estão marcadas como "chave" geralmente adicionam 1 a ND de uma criatura para cada nível adicionado. As classes marcadas com um "–" aumentam o ND de uma criatura em 1 para cada 2 níveis de classe adicionados até o número de níveis adicionado ser igual (ou exceder) a ND original da criatura, ponto em que eles passam a ser tratados como níveis "chave" (adicionando 1 ao ND da criatura para cada nível adicionado). Criaturas que se encaixam em funções múltiplas tratam uma classe como chave se ambas as suas funções tratam a classe como chave. Observe que os níveis de classe de PdM nunca são considerados chave.

APÊNDICE 3: GLOSSÁRIO

Este apêndice inclui as Regras Gerais Para Monstros, os Tipos de Criaturas, e os Subtipos de Criatura.

REGRAS GERAIS PARA MONSTROS

As regras a seguir são padrões e estão referenciadas (mas não repetidas) nos blocos de estatísticas dos monstros. Cada regra inclui um guia de formato para como ela aparece na lista do monstro e sua localização no bloco de estatísticas.

Alterar Forma (Sob) Uma criatura com esta qualidade especial tem a habilidade de assumir a aparência de uma criatura ou tipo de criatura específicos (geralmente um humanoide), mas mantém a maioria de suas próprias qualidades físicas. Uma criatura não pode alterar sua forma mais de uma categoria de tamanho, menor ou maior, que a sua forma original. Esta habilidade funciona como uma magia *metamorfose*, do tipo que é apresentado na descrição da criatura, mas a criatura não pode ajustar os seus valores de atributo (embora ela receba quaisquer outras habilidades da criatura que estiver copiando). A não ser que seja dito o contrário, ela pode se manter em uma forma alternativa indefinidamente.

Algumas criaturas, tais como licantropos, podem se transformar em formas únicas com modificadores e atributos especiais. Estas criaturas ajustam seus valores de atributos, como indicado em sua descrição.

Formato: alterar forma (lobo, forma animal I); *Localização:* QE, e nas habilidades especiais para criaturas com uma listagem única.

Anfíbio (Ext) As criaturas com esta qualidade especial têm o subtipo aquático, mas podem sobreviver indefinidamente na terra.

Formato: anfíbio; *Localização:* QE.

Apanhar Rocha (Ext) A criatura (que deve ser pelo menos de tamanho Grande) pode apanhar rochas Pequenas, Médias, ou Grandes (ou projéteis de forma similar). Uma vez por rodada, uma criatura que normalmente seria atingida por uma rocha pode fazer um teste de Reflexos para apanhá-la como uma ação livre. A CD é 15 para uma rocha Pequena, 20 para uma Média, e 25 par uma Grande. (Se o projétil fornecer um bônus mágico nas jogadas de ataque, a CD aumenta naquela quantidade). A criatura deve estar ciente do ataque a fim de fazer uma tentativa de apanhar uma rocha.

Formato: apanhar rocha; *Localização:* Habilidades Defensivas.

Arremessar Rocha (Ext) Esta criatura é um atirador de rochas talentoso e tem um bônus racial de +1 nas jogadas de ataque com arremesso de rochas. Uma criatura pode arremessar rochas de até duas categorias de tamanho menores que o seu; por exemplo, um gigante da colina Grande pode arremessar rochas pequenas. Uma "rocha" é qualquer objeto grande, volumoso e de forma relativamente regular feito de qualquer material com dureza menor que 5. A criatura pode arremessar a rocha até cinco incrementos de distância. O tamanho dos incrementos varia com a criatura. O dano de uma rocha arremessada geralmente é duas vezes o dano base de pancada da criatura mais 1-½ seu bônus de Força.

Formato: arremessar rocha (36 m); *Localização:* Ataques Especiais (o dano é indicado no ataque À Distância).

Ataque Visual (Sob) Um ataque visual faz efeito quando os oponentes estão olhando nos olhos da criatura atacante. O ataque pode ter qualquer tipo de efeito: petrificação, morte e encantar são comuns. O alcance típico é 9 m, mas veja o verbete da criatura para maiores detalhes. O tipo de teste de resistência para um ataque visual varia, mas é geralmente um teste de Vontade ou Fortitude (CD 10 + ½ DV racial da criatura atacante + modificador de Car da criatura atacante; a CD exata é fornecida no texto da criatura). Um teste de resistência bem-sucedido anula o efeito. Um ataque visual de um monstro é descrito de forma abreviada em sua descrição.

Cada oponente dentro do alcance de um ataque visual deve fazer um teste de resistência a cada rodada a partir do início de seu turno na ordem de iniciativa. Somente olhar diretamente para uma criatura com ataque visual deixa um oponente vulnerável.

Os oponentes podem evitar a necessidade de fazer um teste de resistência não olhando para a criatura, de uma ou duas formas.

Evitar os Olhos: O oponente evita olhar para o rosto da criatura, olhando para o seu corpo, observando sua sombra, acompanhando-a através de uma superfície reflexiva, etc. A cada rodada, o oponente tem uma chance de 50% para evitar fazer um teste de resistência contra um ataque visual. A criatura com o ataque visual, entretanto, recebe ocultação contra aquele oponente.

Vestir uma Venda: O oponente não pode ver a criatura de maneira alguma (também é possível realizar virando as costas par a criatura ou fechando os olhos). A criatura com ataque visual recebe ocultação total contra o oponente.

Uma criatura com ataque visual pode ativá-lo como uma ação de ataque escolhendo um alvo dentro do alcance. Aquele oponente deve tentar um teste de resistência mas pode tentar evitar como descrito acima. Assim, é possível para um oponente resistir contra um ataque visual duas vezes durante a mesma rodada, uma vez antes da ação do oponente e uma vez durante o turno da criatura.

O ataque visual pode afetar oponentes etéreos. Uma criatura é imune a ataques visuais de outros de sua espécie a não ser que seja indicado o contrário. Aliados de uma criatura com um ataque visual podem ser afetados. Todos os aliados da criatura são considerados evitando os olhos de uma criatura com o ataque visual, e têm uma chance de 50% de não precisarem fazer um teste de resistência contra o ataque visual a cada rodada. A criatura também pode vendar seus olhos anulando, assim, sua habilidade de ataque visual.

Formato: ataque visual; *Localização:* Ataques Especiais.

Ataques Naturais A maioria das criaturas possui um ou mais ataques naturais (ataques feitos sem uma arma). Estes ataques se encaixam em uma dessas duas categorias: ataques primários ou secundários.

Os ataques primários são feitos usando o bônus base de ataque da criatura completo e adicionando o bônus de Força da criatura completo às jogadas de dano. Os ataques secundários são feitos usando o bônus base de ataque da criatura –5 e adicionando somente ½ do bônus de Força da criatura às jogadas de dano. Se uma criatura tem somente 1 ataque natural, ele é sempre feito usando o bônus base de ataque da criatura completo e adicionando 1-½ do bônus de Força da criatura às rolagens de dano. Este aumento não é aplicado se a criatura tem ataques múltiplos mas somente aproveita um. Se uma criatura tem somente um tipo de ataque, mas tem ataques múltiplos por rodada, este ataque é tratado como um ataque primário, independentemente do seu tipo. A Tabela 3–1 lista os tipos mais comuns de ataques naturais e suas classificações.

Algumas criaturas tratam um ou mais de seus ataques diferentemente, tais como os dragões, que sempre recebem 1-½ vezes seu bônus de Força nas rolagens de dano com seus ataques mordida. Estas exceções são indicadas na descrição da criatura.

As criaturas com ataques naturais e ataques feitos com armas podem usar ambos como parte de uma ação de rodada completa (embora geralmente uma criatura deva abdicar de um ataque natural para cada arma que segurar em cada membro, seja ele uma garra, tentáculo ou pancada). Tais criaturas atacam com suas armas normalmente mas tratam todos os seus ataques naturais como ataques secundários durante este ataque, independentemente dos seus tipos originais.

A coluna Tipo de Dano se refere às variedades de dano que o ataque natural causa tipicamente: concussivo (Conc), cortante (Cort), ou perfurante (Perf). Alguns ataques causam dano de mais de um tipo, dependendo da criatura. Em tais casos, todo dano é

considerado como se fosse de todos os tipos para o propósito de superar uma redução de dano.

Algumas fadas, humanoides, humanoides monstruosos, e extraplanares não possuem ataques naturais. Estas criaturas podem fazer ataques desarmados, mas tratam eles como armas para o propósito de determinar o bônus de ataque, e devem usar as regras de combate com duas armas quando estiverem fazendo ataques com ambas as mãos. Veja a Tabela 3–1 para os valores típicos de dano para os ataques naturais por tamanho de criatura.

Formato: mordida +5(1d6+1), 2 garras +5(1d4+2), 4 tentáculos +0(1d4+1); *Localização:* Corpo a Corpo e À Distância.

Atracar (Ext) Se uma criatura com este ataque especial acerta com o ataque indicado (geralmente um ataque de garra ou mordida), ela causa um dano normal e tenta iniciar uma imobilização como uma ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. A criatura tem a opção de conduzir a imobilização normalmente, ou simplesmente usar a parte do corpo que usou para atracar para imobilizar o oponente. Se optar por fazer o último, ela recebe uma penalidade de –20 no seu teste de BMC para fazer e manter a imobilização, mas não recebe a condição agarrado por si só.

Uma imobilização bem-sucedida não causa nenhum dano extra a não ser que a criatura também tenha o ataque especial constrição. Se a criatura não for constritora, cada teste de agarrar bem-sucedido que ela fizer durante rodadas seguidas automaticamente causa o dano indicado para o ataque indicado que estabeleceu a imobilização. Ao contrário, ela causa um dano de constrição também (a quantidade é fornecida no texto descritivo da criatura).

As criaturas com o ataque especial atracar recebem um bônus de +4 em testes de manobra de combate para iniciar e manter um agarrar.

A não ser que seja indicado o contrário, atracar somente pode ser usado contra alvos de um tamanho igual ou menor que a criatura com esta habilidade. Se a criatura puder usar atracar em outras criaturas de outros tamanhos, isto é indicado na linha de Ataques Especiais da criatura.

Formato: atracar; *Localização:* ataques individuais e especiais.

Atropelar (Ext) Como uma ação de rodada completa, uma criatura com a habilidade de atropelar pode tentar ultrapassar qualquer criatura que for pelo menos uma categoria de tamanho menor que si mesma. Isto funciona como a manobra de combate ultrapassar, mas a criatura atropelada não precisa fazer um teste, ela simplesmente se move sobre os oponentes no seu caminho. Os alvos de uma atropelada recebem uma quantidade de dano igual ao dano de pancada da criatura que a está atropelando + 1-½ vezes seu modificador de For. Os alvos de uma atropelada podem fazer um ataque de oportunidade, mas com uma penalidade de –4. Se o alvo desistir de fazer um ataque de oportunidade, pode tentar evitar a criatura que o está atropelando e receber um teste de Reflexos para diminuir o dano pela metade. A CD do teste contra um ataque atropelar de uma criatura é 10 + ½ do DV da criatura + o modificador de For da criatura (A CD exata é fornecida no texto descritivo da criatura). Uma criatura que está atropelando somente pode causar dano de atropelar em cada alvo uma vez por rodada, não importando quantas vezes o seu movimento acerte a criatura alvo.

Formato: atropelar (2d6+9, CD 20); *Localização:* Ataques Especiais.

Bote (Ext) Quando uma criatura com este ataque especial realiza uma investida, ela pode fazer um ataque completo (incluindo os ataques de rasgar, se a criatura também tiver a habilidade rasgar).

Formato: bote; *Localização:* Ataques Especiais.

Características de Constructo (Ext) Constructos são imunes a efeitos de morte, doença, efeitos de ação mental (encantamentos, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos morais), efeitos de necromancia, paralisia, veneno, sono, atordoar, e qualquer efeito que exija um teste de Fortitude (a não ser que o efeito também funcione em objetos, ou é inofensivo). Constructos não são sujeitos a dano não letal, dano em atributo, dreno em atributo, fadiga, exaustão, ou dreno energético. Constructos não correm risco de morte por dano massivo.

Formato: características de constructo; *Localização:* Imunidades.

Características de Morto-vivo (Ext) Os mortos-vivos são imunes a efeitos de morte, doenças, efeitos de ação mental (encantamentos, compulsões, efeitos morais, fantasmas e padrões), paralisia, veneno, sono, atordoar, e quaisquer efeitos que requisitem um teste de Fortitude (a menos que o efeito também funcione em objetos, ou é inofensivo). Os mortos-vivos não estão sujeitos dreno em atributo, drenar energia ou dano não letal. Os mortos-vivos são imunes a danos ou penalidades em seus valores de atributo físico (Força, Destreza e Constituição), assim como efeitos de fadiga e exaustão. Os mortos-vivos não correm risco de morte por dano massivo.

Formato: características de morto-vivo; *Localização:* Imunidades.

TABELA 3-1: ATAQUES NATURAIS POR TAMANHO

	Dano Base por Tamanho*									Tipo	Tipo
Ataque Natural	Min.	Dim.	Miú.	Peq.	Med.	Grd.	Enor.	Imen.	Col.	Dano	Ataque
Mordida	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	Conc/Cort/Perf	Primário
Garra	–	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Conc/Cort	Primário
Lacerar	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	Perf	Primário
Casco, Tentáculo, Asa	–	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Conc	Secundário
Pinças, Rabada	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	Conc	Secundário
Pancada	–	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Conc	Primário
Ferrão	–	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Perf	Primário
Garra (de pássaro)	–	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Cort	Primário
Outros	–	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Con/Cort/Perf	Secundário

* Algumas criaturas em particular variam a partir deste valor conforme adequado.

Características de Planta (Ext) As plantas são imunes a todos os efeitos de ação mental (encantamentos, compulsões, efeitos morais, padrões, e fantasmas), paralisia, veneno, metamorfose, sono, e atordoar.

Formato: características de planta; *Localização:* Imunidades.

Cegueira à Luz (Ext) As criaturas com cegueira à luz ficam cegas por 1 rodada se expostas à luz plena, tais como luz do sol ou a magia *luz do dia*. Tais criaturas ficam ofuscadas enquanto elas permanecerem em áreas de luz plena.

Formato: cegueira à luz; *Localização:* Fraquezas.

Sensibilidade à Luz (Ext) As criaturas com sensibilidade à luz ficam ofuscadas em áreas de luz do sol plena ou dentro do raio de uma magia luz do dia.

Formato: **Fraqueza** sensibilidade à luz; *Localização:* Fraquezas.

Ciclone (Sob) Algumas criaturas podem transformar a si mesmas em ciclones e se manter nesta forma por até 1 rodada para cada 2 DV que elas tiverem. Se a criatura tem deslocamento de voo, ela pode continuar na mesma velocidade em que estava na forma de ciclone, do contrário ela recebe um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento base por terra (manobrabilidade média) enquanto estiver na forma de ciclone.

O ciclone tem sempre 1,50 metros de largura a partir da sua base, mas seu peso e altura até o topo variam de criatura para criatura (no mínimo 3 metros de altura). A largura de um ciclone no seu cume é sempre igual à metade da sua altura. A criatura controla a altura exata, mas ele deve ter pelo menos 3 metros de altura.

A forma de ciclone não provoca ataques de oportunidade, até mesmo se a criatura entrar no espaço ocupado por outra criatura. As outras criaturas podem ser pegas no ciclone se o tocarem ou entrarem nele, ou se o ciclone se mover para ou através do espaço em que elas estiverem ocupando.

Uma criatura em forma de ciclone não pode fazer seus ataques normais e não ameaça a área ao seu redor. As criaturas de uma ou mais categorias de tamanho menores que o ciclone devem receber dano quando pegos por ele (geralmente o dano é igual ao ataque pancada do monstro para uma criatura do seu tamanho) e deve ser jogada para o ar. A criatura afetada deve ser bem sucedida em um teste de Reflexos (CD 10 + metade dos DV do monstro + o modificador de Força do monstro) quando ela entra em contato com o ciclone ou receber o dano como se ela fosse atingida pelo ataque pancada da criatura ciclone. Ela deve também ser bem sucedida em um segundo teste de Reflexos ou será pego completamente e suspenso pelos ventos fortes, recebendo automaticamente o dano indicado a cada rodada. A criatura que puder voar tem a permissão de fazer um teste de Reflexos a cada rodada para escapar do ciclone. A criatura ainda recebe dano, mas pode escapar se o teste for bem sucedido.

As criaturas presas em um ciclone não podem mover-se exceto na direção em que for levada pelo ciclone ou para escapar dele. As criaturas presas, por outro lado, podem agir normalmente, mas devem ser bem sucedidas em um teste de concentração (CD 15 + o nível da magia), para conjurar uma magia. As criaturas pegas em um vendaval recebem uma penalidade de –4 na Destreza e uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque. O vendaval pode ter somente um número de criaturas dentro de si que couberem em seu volume. O vendaval pode cuspir quaisquer criaturas carregadas a qualquer momento que desejar como uma ação livre, depositando eles em seu espaço.

Se a base do vendaval tocar o chão, ele cria uma nuvem de entulho espiralada. Esta nuvem tem o seu centro na criatura e tem um diâmetro igual à metade da altura do vendaval. A nuvem encobre toda a visão, incluindo visão no escuro, acima de 1,50 metros. As criaturas que estiverem a 1,50 metros de distância têm ocultação, enquanto aquelas que estiverem ainda mais longe têm ocultação total. Aqueles que forem pegos pela nuvem de entulho devem ser bem sucedidos em um teste de concentração (CD 15 + nível da magia) para conjurar um magia.

Formato: ciclone (3/dia, 3 – 9 metros de altura, 1d6+6 de dano, CD 15); *Localização:* Ataques Especiais.

Convocar (SM) Uma criatura com a habilidade de convocar pode invocar outras criaturas específicas de sua espécie como se conjurasse uma magia convocar criaturas, mas ela geralmente tem somente uma chance limitada de sucesso (como especificado no verbete da criatura). Jogue um d%: em uma falha, nenhuma criatura responde à convocação. As criaturas convocadas retornam automaticamente de onde elas vieram depois de 1 hora. Uma criatura convocada desta maneira não pode usar quaisquer magias ou habilidades similares à magia que precisem de componentes materiais de custo maior que 1 PO a não ser que esses componentes sejam supridos, nem podem usar a sua própria habilidade de convocar por 1 hora. Um nível de magia apropriado é fornecido para cada habilidade de convocação para o propósito de testes de Vontade, testes de nível de conjurador, e testes de concentração. Nenhum pondo de experiência é ganhado por derrotar monstros convocados.

Formato: 1/dia – convocar (nível 4, 1 hezrou 35%); *Localização:* Habilidades Similares à Magia.

Constrição (Ext) Uma criatura com este ataque especial pode esmagar um oponente causando dano por concussão, quando fizer um teste de agarrar bem-sucedido (somado a quaisquer outros efeitos causados por um teste bem-sucedido, incluindo dano adicional). A quantidade de dano é fornecida no verbete da criatura e costuma ser igual à quantidade de dano causada pelo ataque corpo a corpo da criatura.

Formato: constrição (1d8+6); *Localização:* Ataques Especiais.

Cura Acelerada (Ext) Uma criatura com a qualidade especial cura acelerada recupera pontos de vida em uma velocidade excepcional, geralmente 1 ou mais pontos de vida por rodada, como estiver fornecido no verbete da criatura. Exceto quando estiver indicado, a cura acelerada é exatamente como a cura natural. Cura acelerada não restaura pontos de vida perdidos por fome, sede ou sufocamento, nem permite que a criatura regenere partes do corpo perdidas. Salvo disposição em contrário, ela também não permite que partes do corpo perdidas sejam recolocadas. Cura acelerada continua a funcionar (até mesmo para pontos de vida negativos) até uma criatura morrer, momento em que os efeitos da cura acelerada acabam imediatamente.

Formato: cura acelerada 5; *Localização:* PV.

Derrubar (Ext) Uma criatura com um ataque especial derrubar pode tentar derrubar seu oponente como uma ação livre sem provocar um ataque de oportunidade se for acertada com o ataque especificado. Se a tentativa falhar, a criatura não é derrubada.

Formato: derrubar (mordida); *Localização:* ataques individuais.

Dilacerar (Ext) Se acertar dois ou mais ataques naturais em 1 rodada, uma criatura com um ataque especial dilacerar pode causar enormes danos grudando no corpo do oponente e rasgando sua carne. Este ataque causa uma quantidade adicional de dano, mas não mais que uma vez por rodada. Os tipos de ataques que devem acertar e o dano adicional são incluídos na descrição da criatura. O dano adicional é geralmente igual ao dano causado por um dos ataques mais 1-½ o bônus de Força da criatura.

Formato: dilacerar (2 garras, 1d8+9); *Localização:* Ataques especiais.

Distração (Ext) Uma criatura com esta habilidade pode nausear a criatura em que causar dano. Qualquer criatura viva que receber dano de uma criatura com a habilidade distrair fica nauseada por uma rodada; um teste bem-sucedido de Fortitude (CD 10 + ½ do DV da criatura + o modificador de Con da criatura) anula o efeito.

Formato: distração (CD 14); *Localização:* Ataques Especiais.

Doença (Ext ou Sob) Uma criatura com esta habilidade causa doença naqueles com quem tiver contato. Os efeitos de doença, incluindo seus testes, frequência e cura, são incluídos na descrição da criatura. O teste de resistência para anular a doença geralmente é um teste de Fortitude (CD 10 + ½ do DV racial da criatura contagiosa + o modificador de Con da criatura; a CD exata é fornecida no texto descritivo da criatura). A doença pode ser removida através de *remover doença* e efeitos similares.

Formato: Nome da Doença (Ext) Mordida – ferimento; *TR* Fort CD 15, atraso 1d3 dias, *frequência* 1 dia, *efeito* 1 dano Con, *cura* 2 sucessos consecutivos; *Localização:* Ataques Especiais e ataques individuais.

Drenar Energia (Sob) Este ataque suga a energia vital de um oponente vivo e ocorre automaticamente com o sucesso de um ataque corpo a corpo ou à distância. Cada dreno de energia bem-sucedido confere um ou mais níveis de energia negativa (a descrição da criatura especifica quantos). Se um ataque que tem drenar energia pontua um dano crítico, ele confere duas vezes o número de níveis negativos indicado. A não ser que seja especificado o contrário na descrição da criatura, a criatura que está drenando recebe 5 pontos de vida temporários para cada nível negativo que conferir a um inimigo. Estes pontos de vida temporários duram por no máximo 1 hora. Os níveis negativos permanecem até que tenham se passado 24 horas ou até sejam removidos com uma magia, tal como *restauração*. Se um nível negativo não é removido até que tenham se passado 24hs, a criatura afetada deve tentar um teste de Fortitude (CD 10 + ½ DV racial da criatura que está drenando + modificador de Car da criatura que está drenando; a CD exata é fornecida no texto descritivo da criatura). Se bem sucedida, o nível negativo se esvai, sem prejudicar a criatura. Se falhar, o nível negative se torna permanente. É necessário um teste de resistência individual para cada nível negativo.

Formato: drenar energia (2 níveis, CD 18); *Localização:* Ataques especiais e ataques individuais.

Dreno e Dano em Atributo (Ext ou Sob) Alguns ataques e habilidades especiais causam dreno ou dano em atributo, reduzindo o valor de atributo designado pela quantidade listada. Um dano em atributo pode ser curado naturalmente, já um dreno em atributo é permanente e somente pode ser restaurado através de magia.

Formato: 1d4 dreno For; *Localização:* Ataques Especiais e ataques individuais.

Empurrar (Ext) Uma criatura com a habilidade de empurrar pode optar por fazer um teste de manobra de combate livre com um determinado ataque bem-sucedido (geralmente um ataque pancada). Se tiver um sucesso, este ataque empurra a criatura na direção oposta assim como um encontrão, mas a distância movida é determinada por esta habilidade. O tipo de ataque que causa o empurrar e a distância empurrada estão incluídos na descrição da criatura. Esta habilidade funciona somente em criaturas de tamanho igual ou menor que o da criatura que está empurrando. As criaturas empurradas desta maneira não provocam ataques de oportunidade e param se forem empurradas de encontro a um objeto sólido ou criatura.

Formato: empurrar (pancada, 3 metros); *Localização:* Ataques especiais e ataques individuais.

Engolir Inteiro (Ext) Se uma criatura com este ataque especial começar seu turno com um componente agarrado em sua boca (ver Atracar) ela pode tentar um novo teste de manobra de combate (como se ela estivesse tentando prender o oponente). Se ela for bem sucedida, ela engole sua presa, e oponente recebe o dano da mordida. A não ser que seja indicado o contrário, o oponente pode ser até uma categoria de tamanho menor que a criatura que o estiver engolindo. Ser engolido faz com que a criatura receba dano a cada rodada. A quantidade e tipo de dano varia e é fornecida nas estatísticas da criatura. Uma criatura engolida mantém a condição agarrado, enquanto que a criatura que a engoliu não. Uma criatura engolida pode tentar se libertar com qualquer arma leve cortante ou perfurante (a quantidade de dano cortante necessário para se libertar é igual a 1/10 do total de Pontos de Vida da criatura), ou ela pode apenas tentar escapar do agarrar. A Classe de Armadura do interior de uma criatura que engole inteiro normalmente é 10 + ½ seu bônus de armadura natural, sem nenhum modificador para tamanho ou Destreza. Se uma criatura engolida consegue se libertar, a criatura que a engoliu não pode usar engolir inteiro novamente até que o dano seja curado. Se a criatura engolida escapa do agarrar, o sucesso a coloca de volta na boca do atacante, onde ela pode ser mordida ou engolida novamente.

Formato: engolir inteiro (5d6 dano ácido, CA 15, 18 PV); *Localização:* Ataques Especiais.

Faro (Ext) Esta qualidade especial permite a uma criatura detectar inimigos que estão se aproximando, farejar inimigos escondidos, e rastrear pelo sentido do olfato. As criaturas com a habilidade faro podem identificar odores familiares tal como os humanos fazem com feições familiares.

A criatura pode detectar oponentes dentro de até 9 metros pelo sentido do olfato. Se o oponente estiver contra o vento, a distância

aumenta para 18 m; se a favor do vento, cai para 4,5 metros. Cheiros fortes, tais como fumaça ou lixo podre, podem ser detectados pelo dobro da distância indicada acima. Aromas extremamente fortes, tais como almíscar de doninha ou fedor de troglodita, podem ser detectados pelo triplo da distância normal.

Quando uma criatura detecta um cheiro, a localização exata da sua fonte não é revelada – somente a sua presença em algum lugar dentro da distância. A criatura pode fazer uma ação de movimento para descobrir a direção do aroma. Quando a criatura está a 1,5 metros da fonte, ela aponta a localização da fonte.

Uma criatura com a habilidade faro pode seguir rastros pelo cheiro, fazendo um teste de Sabedoria (ou de Sobrevivência) para encontrar ou seguir um rastro. A CD típica para uma trilha fresca é 10 (não importando o tipo de superfície em que o cheiro está impregnado). Esta CD aumenta ou diminui dependendo de quão forte o odor da presa é, do número de criaturas e da idade da trilha. Para cada hora que a trilha esfriar, a CD aumenta em 2. A habilidade, de outra forma, segue as regras para a perícia Sobrevivência. As criaturas rastreadas por faro ignoram os efeitos de condições de superfície e visibilidade baixa.

Formato: faro; *Localização:* Sentidos.

Fedor (Ext) Uma criatura com a habilidade especial fedor secreta um óleo químico que quase todas as outras criaturas consideram desagradável. Todas as criaturas vivas (exceto aquelas com a habilidade especial fedor) dentro de um raio de 9 metros devem ser bem sucedidas em um teste de Fortitude (CD 10 + ½ DV racial da criatura fedorenta + modificador de Con da criatura fedorenta; a CD exata é fornecida no texto descritivo da criatura) ou ficará enjoada. A duração da condição enjoado é fornecida no texto descritivo da criatura. As criaturas que forem bem sucedidas não podem ser afetadas pela mesma criatura fedorenta por 24 horas. Uma magia retardar veneno ou neutralizar venenos remove o efeito de uma criatura enjoada. As criaturas com imunidade a venenos não são afetadas, e as criaturas resistentes a veneno recebem o seu bônus normal em seus testes de resistência.

Formato: fedor (CD 15, 10 rodadas); *Localização:* Aura.

Ferocidade (Ext) Uma criatura com ferocidade permanece consciente e pode continuar combatendo até mesmo se o seu total de Pontos de Vida é abaixo de 0. A criatura continua zonza e perde 1 ponto de vida a cada rodada. Uma criatura com ferocidade morre apenas quando o seu total de Pontos de Vida chegar a uma quantidade negativa igual ao seu valor de Constituição.

Formato: ferocidade; *Localização:* Habilidades Defensivas.

Habilidades Similares à Magia (SM) Habilidades similares à magia são mágicas e funcionam exatamente como as magias (embora elas não sejam magias e não tenham componentes verbais, somáticos, focais, ou materiais). Elas se esvaem em um campo antimagia e estão sujeitas à resistência à magia se a magia em que a habilidade é baseada também o estiver.

Uma habilidade similar à magia geralmente tem um limite de frequência com que pode ser usada. Uma habilidade similar à magia sempre ativa ou uma que pode ser usada à vontade não possui limite de uso; salvo indicação contrária, uma criatura somente pode usar uma habilidade similar à magia sempre ativa em si mesma. Reativar um habilidade similar à magia é uma ação rápida. Usar todas as outras habilidades similares à magia é uma ação padrão a não ser que seja indicado o contrário, e fazê-lo provoca ataques de oportunidade. É possível fazer um teste de concentração para usar uma habilidade similar à magia defensivamente e evitar um ataque de oportunidade, assim como quando conjurar uma magia. Uma habilidade similar à magia pode ser quebrada exatamente como uma magia. Habilidades similares à magia não podem ser usadas como contra mágica, nem podem ser afetadas pelos efeitos de uma contra mágica.

Para criaturas com habilidades similares à magia, o nível de conjurador designado define quão difícil é dissipar os seus efeitos similares à magia e define quaisquer variáveis dependentes de nível (tais como distância e duração) que as habilidades devam ter. O nível de conjurador da criatura nunca afeta quais habilidades similares à magia a criatura tem; algumas vezes o nível de conjurador fornecido é mais baixo que o nível que um personagem conjurador necessita para conjurar a magia de mesmo nome. Se nenhum nível de conjurador é especificado, ele é igual aos Dados de Vida da criatura. O teste de resistência (se houver) contra uma habilidade similar à magia é 10 + o nível da magia à qual a habilidade se assemelha ou duplica + o modificador de Carisma da criatura.

Algumas habilidades similares à magia duplicam magias que funcionam diferentemente quando conjuradas por personagens de diferentes classes.

As habilidades similares à magia de um monstro são presumidas como versões de mago/feiticeiro. Se a magia em questão não é uma magia de mago/feiticeiro, então predefina para clérigo, druida, bardo, paladino e patrulheiro, nesta ordem.

Formato: À vontade – mãos flamejantes (CD 13); *Localização:* Habilidades Similares à Magia.

Imunidade (Ext ou Sob) Uma criatura com imunidades não recebe dano das fontes indicadas. Imunidades também podem ser aplicadas para aflições, condições, magias (baseadas na escola, nível, ou tipo de teste de resistência), e outros efeitos. Uma criatura que é imune não sofre destes efeitos, ou quaisquer efeitos secundários que são que são ativados devido a um efeito imune.

Formato: **Imunidade** ácido, fogo, paralisia; *Localização:* Habilidades Defensivas.

Incorpóreo (Ext) Uma criatura incorpórea não tem corpo físico. Ela pode ser ferida somente por outras criaturas corpóreas, armas mágicas ou criaturas que atacam com armas mágicas, magias e habilidades similares à magia ou habilidades sobrenaturais. Ela é imune a todas as formas de ataque não mágicas. Até mesmo quando é acertada por magias ou armas mágicas, ela recebe somente metade do dano vindo de uma origem corpórea. Embora não seja um ataque mágico, água benta pode afetar um morto-vivo incorpóreo. Magias corpóreas e efeitos que não causam dano têm somente 50% de chance de afetar uma criatura incorpórea (exceto canalizar energia). Magias e efeitos de energia, tais como uma *mísseis mágicos*, afetam uma criatura incorpórea normalmente.

Uma criatura incorpórea não tem bônus de armadura natural mas tem um bônus de deflexão igual ao seu bônus de Carisma (sempre pelo menos +1, até mesmo se o valor de Carisma da criatura não fornecer bônus normalmente). Uma criatura incorpórea pode adentrar ou atravessar objetos sólidos, mas deve permanecer adjacente ao exterior do objeto, e por isso não pode passar inteiramente através de um objeto que é maior do que si própria. Ela pode sentir a presença de criaturas ou objetos dentro de um quadrado adjacente à sua localização atual, mas os inimigos têm ocultação total (50% de chance de erro) de uma criatura incorpórea que está dentro de um objeto. A fim de ver através do objeto dentro do qual ela está e atacar normalmente, a criatura incorpórea deve sair. Uma criatura incorpórea que está dentro de um objeto tem cobertura total, mas quando ataca uma criatura que está fora do objeto ela tem somente cobertura, então a criatura que estiver fora com uma ação preparada pode atacá-la assim que ela sair. Uma criatura não pode passar através de um efeito de energia.

Uma criatura incorpórea ataca atravessando (ignora) armadura natural, armaduras e escudos, embora os bônus de deflexão e efeitos de energia (tais como armadura arcana) funcionem normalmente contra ela. As criaturas incorpóreas atravessam e atuam na água tão facilmente quanto elas o fazem no ar. As criaturas incorpóreas não podem cair ou receber dano por queda. As criaturas incorpóreas não podem realizar ataques de derrubar ou agarrar, assim como não podem ser derrubadas ou agarradas. Na realidade, elas não podem realizar qualquer ação física que iria mover ou manipular um oponente ou seu equipamento, nem podem se sujeitar a tais ações. As criaturas incorpóreas não têm peso e não disparam armadilhas que são ativadas por peso.

Uma criatura incorpórea move-se silenciosamente e não pode ser ouvida com testes de Percepção se ela não desejar. Ela não tem valor de Força, então o seu modificador de Destreza é aplicado aos seus ataques corpo a corpo, ataques à distância e BMC. Os sentidos não visuais, tais como faro e percepção às cegas, são igualmente ineficazes ou parcialmente eficazes no que diz respeito a criaturas incorpóreas.

As criaturas incorpóreas têm um sentido de direção inato podendo mover-se com deslocamento total até mesmo quando elas não podem ver.

Formato: incorpóreo; *Localização:* Habilidades Defensivas.

Investida Poderosa (Ext) Quando uma criatura com este ataque especial faz uma investida, seu ataque causa um dano extra somado aos benefícios e prejuízos normais de uma investida.

O ataque e quantidade de dano do ataque são fornecidos na descrição da criatura.

Formato: investida poderosa (lacerar, 4d8+24); *Localização:* Ataques Especiais.

Maldição (Sob) Uma criatura com esta habilidade roga uma maldição sobre seus inimigos. Os efeitos da maldição, incluindo seus testes, frequência e cura, estão na descrição da criatura. Se uma maldição permite um teste de resistência, normalmente é um teste de Vontade (CD 10 + ½ do DV racial da criatura que está amaldiçoando + o modificador de Car da criatura; o CD exato é fornecido no texto descritivo da criatura). As maldições podem ser removidas através de *remover maldição* e efeitos similares.

Formato: Nome da Maldição (Sob) Pancada – contato; *TR* Vontade CD 14 *frequência* 1 dia, *efeito* 1d4 dreno Força; *Localização:* Ataques Especiais e ataques individuais.

Medo (Sob or SM) Ataques de medo podem ter vários efeitos.

Aura de Medo (Sob) O uso desta habilidade é uma ação livre. A aura pode paralisar um oponente (como no caso do desespero de uma múmia) ou funcionar como a magia *medo*. Outros efeitos são possíveis. Uma aura de medo é um efeito de área. O texto descritivo fornece o tamanho e o tipo da área.

Cone de Medo (SM) e *Raio (Sob)* Estes efeitos geralmente funcionam como a magia medo.

Se um efeito de medo permite um teste de resistência, este será um teste de Vontade (CD 10 + ½ DV da criatura assustadora + modificador de Car da criatura; a CD exata é fornecida no texto descritivo da criatura). Todos os ataques de medo são efeitos mentais de medo.

Formato: aura de medo (9 m, CD 17); *Localização:* Aura.

Formato: cone de medo (15 m, CD 19); *Localização:* Ataques Especiais.

Paralisia (Ext ou Sob) Este ataque especial deixa a vítima imóvel. Criaturas paralisadas não podem se mover, falar, ou realizar quaisquer ações físicas. A criatura fica parada no lugar, congelada e indefesa. A paralisia atinge o corpo, e um personagem geralmente pode resistir a ela com um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + ½ do DV racial da criatura paralisadora + o modificador de Con da criatura paralisadora; a CD é fornecida na descrição da criatura). Ao contrário de um efeito de imobilizar pessoas e outros efeitos similares, um efeito de paralisia não permite um novo teste a cada rodada. Uma criatura alada que está voando pelo ar no momento em que é paralisada não pode mais bater suas asas e cai. Um nadador não pode mais nadar e pode se afogar. A duração da paralisia varia e está incluída na descrição da criatura.

Formato: paralisia (1d4 rodadas, CD 18); *Localização:* Ataques Especiais e ataques individuais.

Percepção às Cegas (Ext) Esta habilidade é similar ao sentido às cegas, mas é muito mais perspicaz. Usando sentidos não visuais, tais como sensibilidade a vibrações, olfato aguçado, audição aguçada, ou ecolocalização, uma criatura com percepção às cegas manobra e combate tão bem quanto uma criatura que enxerga. Invisibilidade, escuridão, e a maioria dos tipos de ocultação são irrelevantes, embora a criatura deva ter uma linha efetiva até a criatura ou objeto para discernir aquela criatura ou objeto. O alcance da habilidade é especificado no texto descritivo da criatura. A criatura geralmente não precisa fazer testes de Percepção para notar criaturas dentro do alcance da sua habilidade de percepção às cegas. A não ser que seja indicado o contrário, percepção às cegas é contínuo, e a criatura não precisa fazer nada para usá-lo. Algumas formas de percepção às cegas, entretanto, devem ser ativadas como uma ação livre. Se assim for, isto será indicado na descrição da criatura. Se uma criatura deve ativar sua habilidade de percepção às cegas, ela recebe os benefícios de percepção às cegas somente durante aquele turno.

Formato: percepção às cegas 18m; *Localização:* Sentidos.

Presença Aterradora (Ext) Esta qualidade especial torna a presença de uma criatura muito perturbadora para os inimigos. A ativação desta habilidade é uma ação livre que geralmente parte de um ataque ou investida. Os oponentes dentro de alcance que presenciarem a ação podem ficar assustados ou abalados. O alcance costuma ser de 9 m, e a sua duração geralmente é 5d6 rodadas. Esta habilidade afeta somente oponentes com Dados de Vida ou níveis mais baixos que os da criatura. Um oponente afetado pode resistir aos efeitos com um teste bem sucedido de Vontade (CD 10 + ½ DV racial da criatura assustadora + modificador de Car da criatura assustadora; a CD exata é fornecida no texto descritivo da criatura). Em uma falha no teste, o oponente fica abalado, ou apavorado se tiver 4 Dados de Vida ou menos. O oponente bem-sucedido no teste de resistência fica imune à presença aterradora da mesma criatura por 24 horas. Presença aterradora é um efeito mental de medo.

Formato: presença aterradora (18 m, CD 21); *Localização:* Aura.

Puxar (Ext) Uma criatura com esta habilidade pode optar por fazer um teste de manobra de combate livre com um ataque bem-sucedido. Se tiver um sucesso, este ataque puxa a criatura para perto.

A distância puxada é definida por esta habilidade. O tipo de ataque que causa a puxada e a distância da puxada estão incluídos na descrição da criatura. Esta habilidade funciona somente em criaturas de tamanho igual ou menor que o da criatura que estiver puxando. As criaturas puxadas desta maneira não provocam ataques de oportunidade e param se a puxada movê-las de encontro a um objeto sólido ou criatura.

Formato: puxar (tentáculo, 1,50 m); *Localização:* Ataques Especiais e ataques individuais.

Queimar (Ext) Uma criatura com o ataque especial queimar causa dano de fogo somado ao dano causado por um ataque corpo a corpo bem-sucedido.. Aqueles que são afetados pela habilidade queimar devem ser bem sucedidos em um teste de Reflexos ou são incendiados, recebendo o dano listado por 1d4 rodadas adicionais a partir do início de seu turno (CD 10 + ½ do DV racial da criatura que está queimando + o modificador de Con da criatura que está queimando). A criatura que está queimando pode tentar um novo teste como uma ação de rodada completa. Se jogar e rolar no chão fornece um bônus de +4 neste teste. As criaturas que golpearem a criatura queimando com armas naturais ou ataques desarmados recebem dano de fogo como se tivessem sido atingidas pela criatura queimando e devem fazer um teste de Reflexos para evitarem ser incendiadas (veja o *Livro Básico do Pathfinder RPG*, página 444).

Formato: queimar (2d6, CD 15); *Localização:* Ataques Especiais e ataques individuais.

Rasgar (Ext) Uma criatura com este ataque especial recebe ataques naturais extras sob certas condições, geralmente quando garram seu adversário. Somado às opções disponíveis para todos os agarradores, um monstro com a habilidade de rasgar ganha dois ataques de garra livres que podem ser usados somente contra o um adversário agarrado. O bônus e o dano causados por estes ataques estão incluídos na descrição da criatura. Um monstro com a habilidade rasgar deve começar seu turno já agarrando para usá-la – ele não pode começar um agarrar e um rasgar no mesmo turno.

Formato: rasgar (2 garras +8, 1d4+2); *Localização:* Ataques Especiais.

Regeneração (Ext) Uma criatura com esta habilidade é difícil de matar. As criaturas com regeneração curam dano em um ritmo fixo, assim como a cura acelerada, mas elas não podem morrer enquanto a sua regeneração ainda estiver funcionando (embora as criaturas com regeneração ainda fiquem inconscientes quando seus pontos de vida estão abaixo de 0). Certas formas de ataque, geralmente fogo e ácido, fazem a regeneração de uma criatura parar de funcionar na rodada seguinte à do ataque. Durante esta rodada, a criatura não cura quaisquer danos e pode morrer normalmente. O texto descritivo da criatura indica os tipos de dano que fazem com que a regeneração pare de funcionar.

Formas de ataque que não causam dano de Pontos de Vida não são curadas pela regeneração. A regeneração também não restaura Pontos de Vida perdidos por fome, sede ou sufocamento.

As criaturas regeneradoras podem reconstruir pequenas partes de seus corpos e podem recolocar membros decepados ou partes do corpo se eles forem reunidos em até 1 hora da separação. As partes decepadas que não forem recolocadas definham e morrem normalmente.

Uma criatura deve ter um valor de Constituição para ter a habilidade de regeneração.

Formato: regeneração 5 (fogo, ácido); *Localização:* PV.

Redução de Dano (Ext ou Sob) Uma criatura com esta qualidade especial ignora o dano da maioria das armas e ataques naturais. Os ferimentos se curam imediatamente, ou a arma é refletida inofensivamente (em ambos os casos, o oponente sabe que o ataque é ineficaz). A criatura recebe dano normal de ataques energéticos (até mesmo dos não mágicos), magias, habilidades similares à magia, e habilidades sobrenaturais. Um certo tipo de arma algumas vezes pode causar dano na criatura normalmente, como indicado abaixo.

O verbete indica a quantidade de dano ignorada (geralmente 5 a 15 pontos) e o tipo de arma que anula a habilidade.

Alguns monstros são vulneráveis a dano perfurante, concussivo ou cortante. Outras são vulneráveis a certos materiais, tais como adamante, prata alquímica ou ferro forjado a frio. Os ataques de armas que não são do tipo correto ou que sejam feitas do material correto têm seu dano reduzido, embora um alto bônus de aprimoramento pode superar algumas formas de redução de danos.

Alguns monstros são vulneráveis a armas mágicas. Qualquer arma com um bônus de aprimoramento mágico de pelo menos +1 em jogadas de ataque e de dano supera a redução de dano destes monstros. As armas naturais dessas criaturas (mas não seus ataques com armas) são tratadas como armas mágicas para o efeito de sobrepor a redução de dano.

Alguns monstros muito poderosos são vulneráveis apenas a armas épicas – isto é, armas mágicas com um bônus de aprimoramento de pelo menos +6. As armas naturais de tais criaturas também são tratadas como armas épicas para o efeito de sobrepor a redução de dano.

Alguns monstros são vulneráveis a armas imbuídas de alinhamento bondosa, maligna, caótica, ou ordeira.

Quando um clérigo conjura *imbuir tendência*, as armas afetadas podem receber uma ou mais dessas propriedades, e certas armas mágicas também têm essas propriedades. Uma criatura com um subtipo de alinhamento (caótica, maligna, bondosa, ou ordeira) pode sobrepor este tipo de redução de dano com suas armas naturais e armas que empunham como se as armas ou armas naturais tivessem um alinhamento (ou alinhamentos) que combinam com o subtipo(s) da criatura.

Quando um verbete de redução de dano tem um travessão (–) depois da barra, nenhuma arma anula a redução de dano.

Algumas criaturas são afetadas por mais de um tipo de arma. Uma arma que inflige dano de qualquer um desses tipos sobrepõe a redução de dano.

Algumas criaturas precisam de combinações de diferentes tipos de ataques para sobrepor a sua redução de dano e uma arma deve ser de ambos os tipos para sobrepor este tipo de redução de dano. Uma arma que é somente de um tipo ainda está sujeita a redução de dano.

Formato: RD 5/prata; *Localização:* Habilidades Defensivas.

Resistência (Ext) Uma criatura com esta qualidade especial ignora algum dano do tipo indicado cada vez que receber dano daquele tipo (comumente ácido, frio, eletricidade, ou fogo). O verbete indica a quantidade e o tipo de dano ignorado.

Formato: **Resistência** ácido 10; *Localização:* Habilidades Defensivas.

Resistência a canalizar (Ext) Uma criatura com esta qualidade especial (geralmente um morto-vivo) não é facilmente afetada por clérigos ou paladinos. Uma criatura com resistência a canalizar adiciona os bônus indicados para aquela criatura aos testes feitos para resistir a efeitos de canalização de energia, incluindo efeitos que dependem do uso de canalizar energia (tais como o talento Comandar Mortos-vivos).

Formato: resistência a canalizar +4; *Localização:* Habilidades Defensivas.

Resistência à Magia (Ext) Uma criatura com resistência à magia pode evitar os efeitos de magias e habilidades similares à magia que o afetem diretamente. Para determinar se uma magia ou habilidade similar à magia funciona contra uma criatura com resistência à magia, o conjurador deve fazer um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador). Se o resultado for igual ou maior que a resistência à magia da criatura, a magia funciona normalmente, embora a criatura ainda permita um teste de resistência.

Formato: RM 18; *Localização:* Habilidades Defensivas.

Sangrar (Ext) Uma criatura com esta habilidade causa ferimentos que continuam a sangrar, causando dano adicional a cada rodada a partir do início do turno da criatura afetada. Este sangramento pode ser estancado por um teste de Cura CD 15 bem sucedido ou através da aplicação de qualquer cura mágica. A quantidade de dano a cada rodada é determinada no verbete da criatura.

Formato: sangrar (2d6); *Localização:* Ataques Especiais e ataques individuais.

Sentido às Cegas (Ext) Usando sentidos não visuais, tais como olfato ou audição aguçados, uma criatura com sentido às cegas nota coisas que não podem ser vistas. A criatura geralmente não precisa fazer testes de Percepção para apontar a localização de uma criatura dentro do alcance de sua habilidade de sentido às cegas, desde que tenha uma linha efetiva até aquela criatura. Qualquer oponente que a criatura não puder enxergar ainda tem ocultação total contra a criatura com sentido às cegas, e a criatura ainda tem chances de erro normais quando estiver atacando adversários que estão camuflados.

A visibilidade ainda afeta o movimento de uma criatura com sentido às cegas. Uma criatura com sentido às cegas ainda tem o seu bônus de Destreza retirado da Classe de Armadura contra ataques de criaturas que não pode ver.

Formato: sentido às cegas 18 m; *Localização:* Sentidos.

Sentido Sísmico (Ext) Uma criatura com sentido sísmico é sensível a vibrações no chão pode apontar automaticamente a localização de qualquer coisa que estiver em contato com o chão. As criaturas aquáticas com sentido sísmico podem também sentir a localização de criaturas que estão se movendo através da água. O alcance da habilidade está especificado no texto descritivo da criatura.

Formato: sentido sísmico 18 m; *Localização:* Sentidos.

Sopro (Sob) Algumas criaturas podem expelir um cone, linha ou nuvem de energia ou outros efeitos mágicos. Um ataque de sopro geralmente causa dano e é frequentemente baseado em algum tipo de energia. Os sopros geram um teste de Reflexos para diminuir o dano pela metade (CD 10 + ½ do DV racial da criatura + o modificador de Con da criatura que está soprando; a CD exata é fornecida no texto descritivo da criatura). Uma criatura é imune ao seu próprio sopro a não ser que seja indicado o contrário. Alguns sopros geram um teste de Fortitude ou Vontade ao invés de um teste de Reflexos. Cada sopro também inclui indicações da frequência com que podem ser usados, e até mesmo se este número é limitado em vezes por dia.

Formato: sopro (cone, 18 m, 8d6 fogo, Reflexos CD 20 reduz à metade, usável a cada 1d4 rodadas); *Localização:* Ataques Especiais; se o sopro for mais complicado que o dano, estará nas Habilidades Especiais com o seu verbete próprio.

Teia (Ext) As criaturas com a habilidade teia podem usar teias para sustentar a si mesmas e carregar uma criatura adicional do mesmo tamanho. Somado a isso, tais criaturas podem arremessar uma teia até oito vezes por dia. Isto é parecido com um ataque com uma teia mas tem um alcance máximo de 15 metros, com um aumento de alcance de 3 metros, e é eficaz contra alvos de até uma categoria acima à do fiandeiro da teia. Uma criatura enredada pode escapar com um teste bem-sucedido de Arte da Fuga ou arrebentando a teia com um teste de Força. Ambos são ações padrão com uma CD igual a 10 + ½ dos DV da criatura + o modificador de Con da criatura. Tentar arrebentar uma teia estando dentro dela tem uma penalidade de –4.

Os fiandeiros da teia podem criar camadas de teia grudenta até três vezes o seu tamanho. Eles geralmente posicionam estas camadas para capturar criaturas voadoras mas também podem tentar capturar presas no chão. As criaturas que se aproximarem devem ser bem sucedidas em um teste de Percepção CD 20 para notar a teia; caso contrário elas tropeçam e são capturadas assim como em um ataque de teia bem-sucedido. As tentativas

de escapar ou arrebentar o casulo recebem um bônus de +5 se a criatura presa tiver algo para caminhar sobre ou para se pendurar enquanto estiver puxando para se libertar. Cada seção de 5 quadrados de teia tem um número de Pontos de Vida igual aos Dados de Vida da criatura que a criou e RD 5/–.

Uma criatura pode se mover através de sua própria teia com seu deslocamento de escalada e pode apontar a localização de qualquer criatura que estiver tocando sua teia.

Formato: teia (+8 à distância, CD 16, 5 PV); *Localização:* Ataques Especiais.

Telepatia (Sob) A criatura pode se comunicar mentalmente com outras criaturas dentro de uma certa distância (especificada no verbete da criatura, 30 metros) que tenham um idioma. É possível abordar telepaticamente diversas criaturas de uma só vez, embora manter uma conversação telepática com mais de uma criatura ao mesmo tempo é tão difícil quanto falar e escutar simultaneamente várias pessoas ao mesmo tempo.

Formato: telepatia 30 m; *Localização:* Idiomas.

Veneno (Ext ou Sob) Um a criatura com esta habilidade pode envenenar aqueles que atacar. Os efeitos de veneno, incluindo seus testes, frequência, e cura, estão incluídos na descrição da criatura. O teste para resistir a um veneno é geralmente um teste de Fort (CD 10 + ½ do DV racial da criatura + o modificador de Con da criatura; a CD exata é fornecida no texto descritivo da criatura). Os venenos podem ser removidos através de neutralizar venenos e outros efeitos similares.

Formato: Nome do Veneno (Ext) Ferrão – ferimento; TR Fort CD 22, *frequência* 1/rodada a cada 6 rodadas, *efeito* 1d4 Con, *cura* 2 sucessos consecutivos; *Localização:* Ataques Especiais e ataques individuais.

Visão na Penumbra (Ext) Uma criatura com visão na penumbra pode enxergar duas vezes mais longe que um humano sob a luz das estrelas, da lua, sob luz de tochas, e outras condições similares de penumbra. Ela mantém a habilidade de distinguir cores e detalhes sob essas condições.

Formato: visão na penumbra; *Localização:* Sentidos.

Voo (Ext or Sob) Uma criatura com esta habilidade pode cessar ou retomar o voo como uma ação livre. Se a habilidade for sobrenatural, ela se torna ineficaz em um campo de antimagia, e a criatura perde sua habilidade de voar pelo tempo que o efeito antimagia persistir.

Formato: voo 9 m (mediano); *Localização:* Deslocamento.

Vulnerabilidades (Ext ou Sob) Uma criatura com vulnerabilidades recebe metade da quantidade de dano novamente (+50%) para um tipo específico de energia, independentemente de um teste de resistência ser permitido ou se teve sucesso ou falhou. As criaturas com vulnerabilidades que não são de um tipo de energia, ao invés disso, recebem uma penalidade de –4 nos testes de resistência contra magias e efeitos que causam ou usam a vulnerabilidade indicada (assim como as magias com luz na descrição). Algumas criaturas devem sofrer efeitos adicionais, como indicado em suas descrições.

Formato: vulnerabilidade ao fogo; *Localização:* Fraquezas.

TIPOS DE CRIATURA

Cada criatura tem um tipo, que define as suas habilidades amplamente. Algumas criaturas também têm um ou mais subtipos, como descrito na página 310. Uma criatura não pode violar as regras de seu subtipo sem uma habilidade ou qualidade especial para explicar a diferença – os modelos geralmente podem mudar o tipo de uma criatura drasticamente.

ABERRAÇÃO

Uma aberração tem uma anatomia bizarra, habilidades estranhas, uma mentalidade alienígena ou quaisquer combinações entre esses três. Uma aberração tem as seguintes características.

- Dado de Vida d8.
- Bônus base de ataque igual a 3/4 do total de Dados de Vida (progressão média).
- Testes de Vontade bons.
- Pontos de perícia igual a 4 + modificador de Int (mínimo de 1) por Dado de Vida. A seguir estão as perícias de classe para aberrações: Acrobacia, Arte da Fuga, Artes Mágicas, Conhecimento (escolha um), Escalar, Furtividade, Intimidação, Natação, Percepção, Sobrevivência e Voo.

Características: Uma aberração possui as seguintes características (a não ser que seja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Visão no escuro 18 metros
- Proficiente com suas armas naturais. Se geralmente são humanoides em sua forma, são proficientes com todas as armas simples e com qualquer arma que estiver descrito como em uso.
- Proficientes com qualquer tipo de armadura (leve, média, ou pesada) que estiver descrita como vestida, assim como todos os tipos mais leves. As aberrações que não estão indicadas como vestindo armadura não são proficientes com armadura. As aberrações são proficientes com escudos se forem proficientes com qualquer forma de armadura.
- As aberrações respiram, comem e dormem.

ANIMAL

Um animal é uma criatura viva e não humana, geralmente um vertebrado sem habilidades mágicas e sem a capacidade inata para idioma ou cultura. Os animais geralmente têm informações adicionais de como eles podem servir como companheiros. Um animal tem as seguintes características (a não ser que seja indicado o contrário).

- Dado de Vida d8.
- Bônus base de ataque igual a 3/4 do total de Dados de Vida (progressão média).
- Testes de Fortitude e Reflexos bons.
- Pontos de perícia igual a 2 + modificador de Int (mínimo de 1) por Dado de Vida. A seguir estão as perícias de classe para animais: Acrobacia, Escalar, Furtividade, Natação, Percepção e Voo.

Características: Um animal possui as seguintes características (a não ser que seja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Valores de Inteligência de 1 ou 2 (nenhuma criatura com valor de Inteligência de 3 ou maior pode ser um animal).
- Visão na Penumbra.

- Alinhamento: sempre neutra.
- Tesouro: Nenhum.
- Proficiente somente com suas armas naturais. Um herbívoro não combativo trata suas armas naturais como ataques secundários. Tais ataques são feitos com uma penalidade de –5 nas jogadas de ataque da criatura, e o animal recebe somente ½ do seu modificador de Força como ajuste de dano.
- Não é proficiente com nenhuma armadura a não ser que seja treinado.
- Animais respiram, comem e dormem.

BESTA MÁGICA

As bestas mágicas são parecidas com animais mas têm valores de Inteligência maiores que 2 (caso em que a besta mágica sabe ao menos 1 idioma, mas não fala necessariamente).

As bestas mágicas geralmente têm habilidades extraordinárias e sobrenaturais, mas às vezes são meramente bizarras em suas aparências ou hábitos. Uma besta mágica tem as seguintes características.

- Dado de Vida d10.
- Bônus de BBA igual ao total de Dados de Vida (progressão rápida).
- Testes de Fortitude e Reflexos bons.
- Pontos de perícia igual a 2 + modificador de Int (mínimo de 1) por Dado de Vida. A seguir estão as perícias de classe para bestas mágicas: Acrobacia, Escalar, Furtividade, Natação, Percepção e Voo.

Características: Uma besta mágica possui as seguintes características (a não ser que esteja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Visão no escuro 18 m.
- Visão na penumbra.
- Proficiente somente com suas armas naturais.
- Não é proficiente com armadura.
- Bestas mágicas respiram, comem e dormem.

CONSTRUCTO

Um constructo é um objeto animado ou criatura artificialmente criada. Um constructo tem as seguintes características.

- Dados de Vida d10.
- Bônus base de ataque igual ao total de Dados de Vida (progressão rápida).
- Não tem nenhum teste de resistência bom.
- Pontos de Perícia igual a 2 + modificador de Int (mínimo de 1) por Dado de Vida. Entretanto, a maioria dos constructos é irracional e não recebe pontos de perícia ou talentos. Os constructos não têm quaisquer perícias de classe, independentemente de seus valores de Inteligência.

Características: Um constructo possui as seguintes características (a não ser que seja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Não têm nenhum valor de Constituição. Quaisquer CD ou outras estatísticas que dependerem de um valor de Constituição tratam um constructo como se tivesse um valor de 10 (sem bônus ou penalidade).
- Visão na penumbra.
- Visão no escuro 18 m.
- Imunidade a todos os efeitos de ação mental (encantamentos, compulsões, efeitos morais, padrões e fantasmas).
- Imunidade a sangrar, doença, efeitos de morte, efeitos de necromancia, paralisia, veneno, efeitos de sono e atordoar.
- Não pode curar dano por si próprio, mas pode ser reparado através da exposição a um certo tipo de efeito (veja a descrição da criatura para mais detalhes) ou através do uso do talento Criar Constructo. Os constructos também podem ser curados através de magias, tais como *tornar inteiro*. Um constructo com a qualidade especial cura acelerada ainda se beneficia daquela qualidade.
- Não está sujeito a danos em atributos, dreno em atributos, fadiga, exaustão, drenar energia ou danos não letais.
- Imunidade a quaisquer efeitos que requisitem um teste de Fortitude (a menos que o efeito também funcione em objetos, ou é inofensivo).
- Não corre risco de morte por dano massivo. É imediatamente destruído quando reduzido a o Pontos de Vida ou menos.
- Um constructo não pode ser revivido ou ressuscitado.
- É proficiente apenas com suas armas naturais, a não ser que seja, geralmente de forma humanoide, caso em que é proficiente com qualquer arma mencionada em seu verbete.
- Não é proficiente com nenhuma armadura.
- Os constructos não respiram, comem ou dormem.
- Um constructo é difícil de destruir, e recebe Pontos de Vida bônus baseados em seu tamanho, como indicado na tabela a seguir.

Tamanho do Constructo	Pontos de Vida Bônus
Minúsculo	–
Diminuto	–
Miúdo	–
Pequeno	10
Médio	20
Grande	30
Enorme	40
Imenso	60
Colossal	80

DRAGÃO

Um dragão é uma criatura similar a um réptil, geralmente alada, com habilidades mágicas ou incomuns. Um dragão tem as seguintes características.

- Dado de Vida d12.
- Bônus base de ataque igual ao total de Dados de Vida (progressão rápida).
- Testes de Fortitude, Reflexos e Vontade bons.
- Pontos de perícia igual a 6 + modificador de Int (mínimo de 1) por Dado de Vida. A seguir estão as perícias de classe para dragões: Artes Mágicas, Avaliação, Blefar, Conhecimento (todos), Cura, Diplomacia, Escalar, Furtividade, Intimidação, Linguística, Natação, Ofícios, Percepção, Sentir Motivação, Sobrevivência, Usar Instrumento Mágico e Voo.

Características: Um dragão possui as seguintes características (a não ser que esteja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Visão no escuro 18 metros e visão na penumbra.
- Imunidade a efeitos mágicos de sono e efeitos de paralisia.
- Proficiente somente com suas armas naturais a menos que seja de

forma humanoide (ou capaz de assumir forma humanoide), caso em que é proficiente com todas as armas simples e quaisquer armas mencionadas em seu verbete.
- Não é proficiente com nenhuma armadura.
- Dragões respiram, comem e dormem.

EXTRAPLANAR

Um extraplanar é pelo menos parcialmente composto da essência (mas não necessariamente do material) de algum outro plano que não seja o Plano Material. Algumas criaturas começam como algum outro tipo e se tornam extraplanares quando atingem um alto (ou baixo) estado de existência espiritual. Um extraplanar tem as seguintes características.
- Dado de Vida d10.
- Bônus base de ataque igual ao total de Dados de Vida (progressão rápida).
- Dois testes bons, geralmente Reflexos e Vontade.
- Pontos de perícia igual a 6 + modificador de Int (mínimo de 1) por Dado de Vida. A seguir estão as perícias de classe para extraplanares: Blefar, Conhecimento (planos), Furtividade, Ofícios, Percepção e Sentir Motivação. Devido à sua natureza variada, extraplanares também recebem 4 perícias de classe adicionais determinadas pelo tema da criatura.

Características: Um extraplanar possui as seguintes características (a não ser que seja indicado o contrário no verbete da criatura).
- Visão no escuro 18 metros.
- Ao contrário da maioria das criaturas vivas, um extraplanar não tem uma natureza dupla – sua alma e seu corpo formam apenas uma unidade. Quando um extraplanar é morto, nenhuma alma é libertada. Magias que restauram almas para seus corpos, tais como *reviver os mortos*, *reencarnação*, e *ressurreição*, não funcionam em um extraplanar. É preciso de um efeito mágico diferente, tais como *desejo restrito*, *desejo*, *milagre* ou *ressurreição verdadeira* para trazê-los à vida. Um extraplanar com um subtipo nativo pode ser revivido, reencarnado, ou ressuscitado exatamente como as outras criaturas vivas podem ser.
- Proficiente com todas as armas simples e marciais e quaisquer armas mencionadas em seu verbete.
- Proficiente com qualquer tipo de armadura (leve, média, ou pesada) se estiver descrita como vestida, assim como todos os tipos mais leves. Os extraplanares que não estiverem indicados como vestindo armadura não são proficientes com armaduras. Os extraplanares são proficientes com escudos se forem proficientes com quaisquer tipos de armadura.
- Extraplanares respiram, mas não precisam comer ou dormir (embora eles possam fazê-lo se desejarem). Extraplanares nativos respiram, comem e dormem.

FADA

Uma fada é uma criatura com habilidades sobrenaturais e conexões com a natureza ou com alguma outra força ou lugar. As fadas normalmente têm forma humana. Uma fada tem as seguintes características.
- Dado de Vida d6.
- Bônus Base de Ataque igual a ½ do total de Dados de Vida (progressão lenta).
- Testes Reflexos e Vontade bons.
- Pontos de Perícia igual a 6 + modificador de Int (mínimo de 1) por Dado de Vida. A seguir estão as perícias de classe para fadas: Acrobacia, Apresentação, Arte da Fuga, Blefar, Conhecimento (geografia), Conhecimento (local), Conhecimento (natureza), Diplomacia, Disfarce, Escalar, Furtividade, Natação, Ofícios, Percepção, Prestidigitação, Sentir Motivação, Usar Instrumento Mágico e Voo.

Características: Uma fada possui as seguintes características (a não ser que seja indicado o contrário no verbete da criatura).
- Visão na penumbra.
- Proficiente com todas as armas simples e quaisquer armas mencionadas em seu verbete.
- Proficiente com qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que estiver descrita como vestida, assim como todos os tipos mais leves. As fadas que não estiverem indicadas como vestindo armadura não são proficientes com nenhuma. As fadas são proficientes com escudos forem proficientes com quaisquer tipos de armadura.
- As fadas respiram, comem e dormem.

HUMANOIDE

Um humanoide geralmente tem dois braços, duas pernas e uma cabeça ou um torso, braços e uma cabeça semelhantes a um humano. Os humanoides têm poucas ou nenhuma habilidade sobrenatural ou extraordinária, mas a maioria pode falar e geralmente têm sociedades bem desenvolvidas. Eles geralmente são Pequenos ou Médios (com exceção dos gigantes). Toda criatura humanoide também tem um subtipo específico para combinar com sua raça, tais como humano, gigante, goblinoide, réptil ou tengu.

Os humanoides com 1 Dado de Vida trocam as características de seus Dados de Vida humanoides pelas características de classe de uma classe de PdJ ou PdM. Os humanoides são tipicamente apresentados como guerreiros de 1º nível, o que significa que eles têm uma habilidade de combate média e testes de resistência ruins. Os humanoides com mais de 1 Dado de Vida são os únicos humanoides que fazem uso das características do tipo humanoide. Um humanoide tem as seguintes características (a não ser que seja indicado o contrário em seu verbete).
- Dado de Vida d8 ou por classe de personagem.
- Bônus base de ataque igual a 3/4 do total de Dados de Vida (progressão média).
- Um teste bom, geralmente Reflexos.
- Pontos de perícia igual a 2 + modificador de Int (mínimo de 1) por Dado de Vida ou por classe de personagem. A seguir estão as perícias de classe para humanoides sem classe de personagem: Adestrar Animais, Cavalgar, Cura, Escalar, Ofícios, Profissão e Sobrevivência. Os humanoides com uma classe de personagem usam sua lista de perícias de classe ao invés desta. Os humanoides com classes de personagem e DV racial adicionam estas perícias na sua lista de perícias de classe.

Características: Um humanoide possui as seguintes características (a não ser que seja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Proficiente com todas as armas simples, ou pela classe de personagem.
- Proficiente com qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que estiver descrita como vestida, ou pela classe de personagem. Se um humanoide não tem uma classe e veste armadura, ele é proficiente com aquele tipo de armadura e com todos os tipos mais leves. Os humanoides que não estiverem indicados como vestindo armadura não são proficientes com armadura. Os humanoides são proficientes com escudos se forem proficientes com qualquer tipo de armadura.
- Os humanoides respiram, comem e dormem.

HUMANOIDE MONSTRUOSO

Os humanoides monstruosos são similares aos humanoides, mas com características monstruosas ou animalescas. Eles geralmente têm habilidades mágicas. Um humanoide monstruoso tem as seguintes características.

- Dado de Vida d10.
- Bônus base de ataque igual ao total de Dados de Vida (progressão rápida).
- Testes de Reflexos e Vontade bons.
- Pontos de Perícia igual a 4 + modificador de Int (mínimo de 1) por Dado de Vida. A seguir estão as perícias de classe para humanoides monstruosos: Cavalgar, Escalar, Furtividade, Intimidação, Natação, Ofícios, Percepção, Sobrevivência e Voo.

Características: Um humanoide monstruoso possui as seguintes características (a não ser que seja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Visão no escuro 18 m.
- Proficiente com todas as armas simples e quaisquer armas mencionadas no seu verbete.
- Proficiente com qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que estiver descrita como vestida, assim como todos os tipos mais leves. Os humanoides monstruosos que não estiverem indicados com armaduras vestidas não são proficientes com nenhuma. Os humanoides monstruosos são proficientes com escudos se forem proficientes com quaisquer tipos de armadura.
- Os humanoides monstruosos respiram, comem e dormem.

INSETO

Este tipo inclui insetos, aracnídeos, outros artrópodes, vermes e invertebrados similares. Os insetos têm as seguintes características.

- Dado de Vida d8.
- Bônus base de ataque igual a 3/4 do total de Dados de Vida (progressão média).
- Testes de Fortitude bons.
- Pontos de perícia igual a 2 + modificador de Int (mínimo de 1) por Dado de Vida. A maioria dos insetos, entretanto, são irracionais e não recebem pontos de perícia ou talentos. Os insetos não têm perícias de classe.

Características: Os insetos possuem as seguintes características (a não ser que esteja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Irracional: Não tem valor de inteligência, e tem imunidade a todos os efeitos de ação mental (encantamentos, compulsões, efeitos morais, padrões e fantasmas). Uma criatura parecida com um inseto com um valor de inteligência geralmente ou é um animal ou um animal mágico, dependendo de suas outras habilidades.
- Visão no escuro 18 metros.
- Proficiente somente com suas armas naturais.
- Não é proficiente com nenhuma armadura.
- Insetos respiram, comem e dormem.

LIMO

Um limo é uma criatura amorfa e mutável, geralmente irracional. Um limo tem as seguintes características.

- Dado de Vida d8.
- Bônus base de ataque igual a 3/4 do total de Dados de Vida (progressão média).
- Nenhum teste de resistência bom.
- Pontos de perícia igual a 2 + modificador de Int (mínimo de 1) por Dado de Vida. Entretanto, a maioria dos limos é irracional e não recebe pontos de perícia ou talentos. Os limos não têm quaisquer perícias de classe.

Características: Um limo possui as seguintes características (a não ser que seja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Irracional: Não possui valor de Inteligência, e é imune a todos os efeitos de ação mental (encantamentos, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos morais). Um limo com valor de Inteligência perde esta característica.
- Cego (mas têm a qualidade especial percepção às cegas), com imunidade a ataques visuais, efeitos visuais, ilusões, e outras formas de ataque que dependem da visão.
- Imunidade a veneno, efeitos de sono, paralisia, metamorfose, e atordoar.
- Alguns limos têm a habilidade de causar dano ácido em objetos.
- Não está sujeito a acertos críticos ou flanqueamentos. Não recebe dano adicional por ataques baseados em precisão, tais como o ataque furtivo.
- Proficiente somente com suas armas naturais.
- Não é proficiente com nenhuma armadura.
- Os limos comem e respiram, mas não dormem.

MORTO-VIVO

Os mortos-vivos são criaturas que já foram vivas animadas por forças espirituais ou sobrenaturais. Uma criatura morto-vivo tem as seguintes características.

- Dado de Vida d8.
- Bônus base de ataque igual a 3/4 do total de Dados de Vida (progressão média).
- Testes de Vontade Bons.
- Pontos de perícia igual a 4 + modificador de Int (mínimo de 1) por Dado de Vida. Muitos mortos-vivos, entretanto, são irracionais e não recebem pontos de perícia ou talentos. A seguir estão

as perícias de classe para mortos-vivos: Artes Mágicas, Conhecimento (arcano), Conhecimento (religião), Disfarce, Escalar, Furtividade, Intimidação, Percepção, Sentir Motivação e Voo.

Características: Uma criatura morto-vivo possui as seguintes características (a menos que esteja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Não têm valor de Constituição. Os mortos-vivos usam o seu valor de Carisma no lugar do seu valor de Constituição quando estão calculando Pontos de Vida, testes de Fortitude, e qualquer habilidade especial que dependa de Constituição (tal quando estiver calculando a CD de um sopro).
- Visão no escuro 18 metros.
- Imunidade a todos os efeitos de ação mental (encantamentos, compulsões, efeitos morais, padrões e fantasmas).
- Imunidade a sangrar, efeitos de morte, doença, paralisia, veneno, efeitos de sono e atordoar.
- Não estão sujeitos a dano não letal, dreno em atributo ou drenar energia. São imunes a danos nos valores de atributos físicos (Constituição, Destreza e Força), assim como a efeitos de exaustão e fadiga.
- Não podem curar dano por si mesmos se não tiverem um valor de Inteligencia, embora eles possam ser curados. Energia negativa (tal como uma magia *causar ferimentos*) pode curar criaturas morto-vivo. A qualidade especial cura acelerada funciona independentemente do valor de Inteligência da criatura.
- Imunidade a qualquer efeito que requisite um teste de Fortitude (a não ser que o efeito também funcione em objetos ou será inofensivo).
- Não correm risco de morte por dano massivo, mas são imediatamente destruídos quando seus Pontos de Vida são reduzidos à 0.
- Não são afetados pelas magias ou habilidades reviver os mortos e *reencarnação*. *Ressurreição* e *ressurreição verdadeira* podem afetar criaturas morto-vivo. Estas magias trazem os mortos-vivos de volta às criaturas vivas que eram antes de tornarem-se mortos-vivos.
- Proficiente com suas armas naturais, todas as armas simples e quaisquer armas mencionadas em seu verbete.
- Proficiente com qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que estiver descrita como vestida, assim como todos os tipos mais leves. Os mortos-vivos que não estiverem indicados como vestindo armadura não são proficientes com armadura. Os mortos-vivos proficientes com escudos se forem proficientes com quaisquer tipos de armadura.
- Os mortos-vivos não respiram, comem ou dormem.

PLANTA

Este tipo compreende as criaturas vegetais. Perceba que as plantas regulares, tais como aquelas encontradas crescendo em jardins e campos, não possuem valores de Sabedoria e Carisma e não são criaturas, mas objetos, muito embora elas estejam vivas. Uma criatura planta tem as seguintes características.

- Dado de Vida d8.
- Bônus base de ataque igual a 3/4 do total de Dados de Vida (progressão média).
- Testes de Fortitude bons.
- Pontos de perícia igual a 2 + modificador de Int (mínimo de 1) por Dado de Vida. Algumas criaturas planta, entretanto, são irracionais e não recebem pontos de perícia ou talentos. A seguir estão as perícias de classe para plantas: Furtividade e Percepção.

Características: Uma criatura planta possui as seguintes características (a não ser que esteja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Visão na penumbra.
- Imunidade a todos os efeitos de ação mental (encantamentos, compulsões, efeitos morais, padrões e fantasmas).
- Imunidade a paralisia, veneno, metamorfose, efeitos de sono e atordoar.
- Proficiente somente com suas armas naturais.
- Não é proficiente com armaduras.
- As plantas respiram e comem, mas não dormem.

SUBTIPOS DE CRIATURAS

Algumas criaturas têm um ou mais subtipos. Os subtipos incluem habilidades e qualidades adicionais para a criatura.

Subtipo Ar: Este subtipo é geralmente usado para extraplanares com uma conexão com o Plano Elemental do Ar. Criaturas do Ar sempre têm deslocamento de voo e geralmente têm manobrabilidade perfeita. As criaturas do Ar tratam o Voo como uma perícia de classe.

Subtipo Anjo: Os anjos são uma raça de celestiais, ou extraplanares bondosos, nativos de planos exteriores de alinhamento bondoso. Um anjo possui as seguintes características (a não ser que esteja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Visão no escuro 18 metros e visão na penumbra.
- Imunidade a ácido, frio e petrificação.
- Resistência a eletricidade 10 e fogo 10.
- +4 de bonus racial em testes contra veneno.
- *Aura Protetora (Sob)* Contra ataques feitos ou efeitos criados por criaturas malignas, esta habilidade fornece um bônus de deflexão de +4 na CA e +4 de bônus de nos testes de resistência de qualquer um dentro de 6 metros do anjo.

  Por outro lado, ele funciona como um efeito de *círculo mágico contra o mal* e *globo de invulnerabilidade menor*, ambos com um raio de 6 metros (o nível de conjurador é igual ao DV do anjo). Os benefícios defensivos vindos de um círculo não estão incluídos no bloco de estatísticas do anjo.
- *Discurso Autêntico (Sob)* Todos os anjos podem falar com qualquer criatura que tiver um idioma, como se usasse uma magia *idiomas* (o nível de conjurador é igual aos Dados de Vida do anjo). Esta habilidade é sempre ativa.

Subtipo Aquático: Estas criaturas sempre têm deslocamento a nado e podem se mover na água sem fazer testes de natação. Um criatura aquática pode respirar água. Ela não pode respirar ar a não ser que tenha a qualidade especial anfíbio.

As criaturas aquáticas tratam Natação como uma perícia de classe.

Subtipo Arconte: Os arcontes são uma raça de celestiais, ou extraplanares bondosos, nativos de planos exteriores de alinhamento bondoso e ordeiro. Um arconte possui as seguintes características (a não ser que esteja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Visão no escuro 18 metros e visão na penumbra.

- *Aura de Ameaça (Sob)* Uma aura de justiça rodeia os arcontes que lutam ou ficam zangados. Qualquer criatura hostil dentro de um raio de até 6 metros de um arconte deve ser bem sucedida em um teste de Vontade para resistir a estes efeitos. A CD do teste varia com o tipo de arconte, é baseada em Carisma, e inclui um bônus racial de +2. Aqueles que falham recebem uma penalidade de –2 em todos os seus ataques, CA e testes por 24 horas, ou até que sejam bem sucedidos em acertar o arconte que gera aura. Uma criatura que tenha resistido ou interrompido o efeito não pode ser afetada novamente pela aura do mesmo arconte por 24 horas.
- Imunidade a eletricidade e petrificação.
- +4 de bônus racial em testes contra veneno.
- *Teleporte (SM)* Os Arcontes podem usar *teleporte maior* à vontade, como a magia (nível de conjurador 14º), exceto que a criatura pode transportar somente a si mesma e até 25 kg de objetos carregados.
- *Discurso Autêntico (Sob)* Todos os arcontes podem falar com qualquer criatura que tenha um idioma, como se usasse a magia *idiomas* (nível de conjurador 14º). Esta habilidade está sempre ativa.

Subtipo Aprimorado: Uma criatura recebe este subtipo quando alguma coisa (geralmente um modelo) modifica o seu tipo original. Algumas criaturas (aquelas com um modelo herdado) nascem com este subtipo; outras adquirem ele quando recebem um modelo adquirido. O subtipo aprimorado é sempre acompanhado pelo tipo original da criatura.

Subtipo Azata: Os azatas são uma raça de celestiais, ou extraplanares bondosos, nativos dos planos imbuídos de alinhamento caótico e bom. Um azata possui as seguintes características (a não ser que seja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Visão no escuro 18 metros e visão na penumbra.
- Imunidade a eletricidade e petrificação.
- Resistência ao frio 10 e fogo 10.
- *Discurso Autêntico (Sob)* Todos os azatas podem falar com qualquer criatura que tem um idioma, como se estivesse usando uma magia *idiomas* (nível de conjurador 14º). Esta habilidade está sempre ativa.

Subtipo Caótico: Este subtipo geralmente é aplicado a extraplanares nativos dos planos exteriores alinhados ao caos. A maioria das criaturas que têm este subtipo, também têm alinhamento caótico; entretanto, se seu alinhamento muda, ele ainda mantém o subtipo. Quaisquer efeitos que dependem de alinhamento afetam uma criatura com este subtipo uma vez que a criatura teve um alinhamento caótico, não importando qual é a sua tendência atual. A criatura também sofre efeitos de acordo com seu alinhamento atual.

Uma criatura com o subtipo caótico sobrepõe a redução de dano uma vez que suas armas naturais e quaisquer armas que empunhar estarão caoticamente imbuídas (ver Redução de Dano, página 304).

Subtipo Frio: Uma criatura com o subtipo frio tem imunidade ao frio e vulnerabilidade ao fogo.

Subtipo Demônio: Os demônios são extraplanares caóticos e malignos que chamam o Abismo de casa. Os demônios possuem um conjunto particular de características (a não ser que seja indicado o contrário no verbete da criatura) aqui resumidas.

- Imunidade à eletricidade e veneno.
- Resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10.
- *Convocar (SM)* Os demônios compartilham a habilidade de convocar outros de sua espécie, normalmente outros de seu tipo ou um pequeno número de demônios menos poderosos.
- Telepatia.
- Exceto onde estiver indicado o contrário, demônios falam Abissal, Celestial e Dracônico.
- As armas naturais de um demônio, bem como qualquer arma que ele empunhar, é tratada como caótica e maligna para o propósito de resolver reduções de dano.

Subtipo Diabo: Os diabos são extraplanares ordeiros e malignos que caíram para o plano do Inferno. Os diabos possuem um conjunto particular de características (a não ser que seja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Imunidade a fogo e veneno.
- Resistência a ácido 10 e frio 10.
- *Enxergar no Escuro (Sob)* Alguns diabos podem enxergar perfeitamente no escuro de qualquer tipo, até mesmo quando criado por uma magia *escuridão profunda*.
- *Convocar (SM)* Os diabos compartilham a habilidade de convocar outros de sua espécie, normalmente outros de seu tipo ou um pequeno número de diabos menos poderosos.
- Telepatia.
- Exceto quando indicado o contrário, diabos falam Celestial, Dracônico e Infernal.
- As armas naturais de um diabo, bem como quaisquer armas que ele empunhar, são tratadas como ordeiras e malignas para o propósito de resolver reduções de dano.

Subtipo Anão: Este subtipo é aplicado aos anões e criaturas relacionadas aos anões. As criaturas com o subtipo anão têm visão no escuro 18 m.

Subtipo Terra: Este subtipo é geralmente usado para extraplanares com alguma conexão com o Plano Elemental da Terra. Criaturas da terra geralmente têm deslocamento de escavação, e a maioria das criaturas da terra podem escavar através da rocha sólida. As criaturas da terra com deslocamento de escavação possuem sentido sísmico.

Subtipo Elemental: Um elemental é um ser composto inteiramente de um dos elementos clássicos: ar, terra, fogo ou água. Um elemental tem as seguintes características.

- Imunidade a sangrar, paralisia, veneno, efeitos de sono e atordoar.
- Não são sujeitos a acertos críticos ou flanquear. Não recebem dano adicional de ataques baseados em precisão, assim como o ataque furtivo.
- Proficiente somente com suas armas naturais, a menos que esteja em sua forma humanoide, caso em que é proficiente com todas as armas simples e quaisquer armas mencionadas em seu verbete.
- Proficiente com qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que estiver descrita como vestida, assim como todos os tipos mais leves. Os elementais que não estão indicados

como vestindo armadura não são proficientes com armadura. Os elementais são proficientes com escudos se proficientes com qualquer tipo de armadura.

- Os elementais não respiram, comem ou dormem.

Subtipo Elfo: Este subtipo é aplicado a elfos e criaturas relacionadas aos elfos. As criaturas com o subtipo elfo têm visão na penumbra.

Subtipo Maligno: Este subtipo é geralmente aplicado a extraplanares nativos dos planos exteriores alinhados ao mal. Os extraplanares malignos também são chamados de abissais. A maioria das criaturas que têm este subtipo também têm alinhamento maligno; entretanto, se seus alinhamentos mudam, eles ainda mantêm o subtipo. Quaisquer efeitos que dependam do alinhamento afetam uma criatura com este subtipo como se a criatura tivesse um alinhamento maligno, maligna, não importando qual é o alinhamento atual. A criatura também sofre efeitos de acordo com o alinhamento atual. Uma criatura com o subtipo maligno sobrepõe reduções de dano como se suas armas naturais e quaisquer armas que empunhar fossem imbuídas malignamente (ver Redução de Dano, página 304).

Subtipo Extraplanar: Este subtipo é aplicado a quaisquer criaturas que estiverem em um plano que não é o seu plano nativo. Uma criatura que viaja pelos planos pode receber ou perder este subtipo conforme vai de plano em plano. Os verbetes das criaturas assumem que os encontros com as criaturas acontecem no Plano Material, e toda criatura cujo plano nativo não é o Plano Material tem o subtipo extraplanar (exceto quando está em seu plano natal). Todas as criaturas extraplanares neste livro têm o plano nativo mencionado em sua descrição. As criaturas não denominadas como extraplanares são nativas do Plano Material, e elas recebem o subtipo extraplanar se deixarem o Plano Material. Nenhuma criatura tem o subtipo extraplanar quando está em um plano de transição, tal como o Plano Astral, o Plano Etéreo, ou o Plano da Sombra.

Subtipo Fogo: Uma criatura com o subtipo fogo tem imunidade a fogo e vulnerabilidade ao frio.

Subtipo Gigante: Um gigante é uma criatura humanoide de grande força, geralmente de pelo menos tamanho Grande. Os gigantes têm um número de Dados de Vida raciais e nunca substituem tais Dados de Vida por níveis de classe como alguns humanoides. Os gigantes têm visão na penumbra, e tratam Intimidação e Percepção como perícias de classe.

Subtipo Gnomo: Este subtipo é aplicado aos gnomos e criaturas relacionadas aos gnomos. As criaturas com o subtipo gnomo têm visão na penumbra.

Subtipo Goblinoide: Os goblinoides são humanoides furtivos que vivem para caçar e invadir e que falam goblin. Os goblinoides tratam Furtividade como uma perícia de classe.

Subtipo Bondoso: Este subtipo é geralmente aplicado a extraplanares nativos dos planos exteriores alinhados ao bem. A maioria das criaturas que têm este subtipo também têm alinhamento bondoso; entretanto, se os alinhamentos mudam, elas ainda mantêm o subtipo. Quais quer efeitos que dependam do alinhamento afetam uma criatura com este subtipo como se a criatura tivesse um alinhamento bondoso, não importando qual é o alinhamento atual. A criatura também sofre efeitos de acordo com seu alinhamento atual. Uma criatura com o subtipo bondoso sobrepõe reduções de dano como se suas armas naturais e quaisquer armas que estiver empunhando fossem imbuídas de bondade (ver Redução de Dano, página 304).

Subtipo Halfling: Este subtipo é aplicado aos halflings e criaturas relacionadas aos halflings.

Subtipo Humano: Este subtipo é aplicado aos humanos e criaturas relacionadas aos humanos.

Subtipo Incorpóreo: Uma criatura incorpórea não tem corpo físico. Uma criatura incorpórea é imune a acertos críticos e danos baseados em precisão (tal como dano de ataque furtivo) a não ser que os ataques sejam feitos usando uma arma com a qualidade de arma especial *toque espectral*. Somado a isso, as criaturas com o subtipo incorpóreo recebem a qualidade especial incorpóreo.

Subtipo Ordeiro: Este subtipo geralmente é aplicado a extraplanares nativos de planos exteriores alinhados a ordem. A maioria das criaturas que têm este subtipo também têm alinhamentos ordeiros; entretanto, se o alinhamento mudar, ela ainda mantém o subtipo. Qualquer efeito que depende do alinhamento afeta uma criatura com este subtipo como se ela tivesse um alinhamento ordeiro, não importando qual é o alinhamento atual. A criatura também sofre efeitos de acordo com seu alinhamento atual. Uma criatura com um subtipo ordeiro supera reduções de dano como se suas armas naturais e quaisquer armas que empunhar fossem imbuídas de ordem. (ver Redução de Dano, página 304).

Subtipo Nativo: Este subtipo é aplicado somente a extraplanares. Estas criaturas têm ancestrais mortais ou uma forte conexão com o Plano Material e podem ser levantadas, reencarnadas ou ressuscitadas assim como outras criaturas podem ser. As criaturas com este subtipo são nativas do Plano Material. Ao contrário dos extraplanares verdadeiros, extraplanares nativos precisam comer e dormir.

Subtipo Orc: Este subtipo é aplicado a orcs e criaturas relacionadas aos orcs, tais como meio orcs. As criaturas com o subtipo orc geralmente têm visão no escuro 18 metros e sensibilidade à luz (meio-orcs não têm sensibilidade à luz).

Subtipo Reptiliano: Estas criaturas são escamosas e geralmente têm sangue frio. O subtipo reptiliano somente é usado para descrever um conjunto de raças humanoides, e não todos os animais e monstros que são répteis de verdade.

Subtipo Metamorfo: Um metamorfo tem a habilidade sobrenatural de assumir uma ou mais formas alternativas. Muitos efeitos mágicos permitem algum tipo de metamorfose, e nem todas as criaturas que podem mudar de forma têm o subtipo metamorfo. Um metamorfo possui as seguintes características (a menos que seja indicado o contrário no verbete da criatura).

- Proficiente com seus ataques naturais, com armas simples, e com quaisquer armas mencionadas na descrição da criatura.
- Proficiente com qualquer armadura mencionada na descrição,

assim como todos os tipos mais leves. Se nenhum tipo de armadura for mencionado, o metamorfo não é proficiente com armadura. Um metamorfo é proficiente com escudos se for proficiente com qualquer tipo de armadura.

Subtipo Enxame: Um enxame é um coletivo de criaturas Minúsculas, Diminutas ou Miúdas que agem como uma única criatura. Um enxame tem as características do seu tipo, exceto o que estiver indicado aqui. Um enxame tem uma única reserve de Dados de Vida e de Pontos de Vida, um único modificador de iniciativa, um único deslocamento e uma única Classe de Armadura. Um enxame faz testes de resistência como uma única criatura. Um único enxame ocupa um quadrado (se ele é formado por criaturas não voadoras) ou um cubo (de criaturas voadoras) de 3 metros de lado, mas seu alcance é 0 metros, como o de suas criaturas componentes. Para atacar, ele se move para dentro do espaço de um oponente, o que provoca um ataque de oportunidade. Ele pode ocupar o mesmo espaço que uma criatura de qualquer tamanho, uma vez que envolve a sua presa. Um enxame pode se mover através de quadrados ocupados por inimigos, e vice e versa, sem impedimentos, embora o enxame provoque um ataque de oportunidade se fizer isso. Um enxame pode mover-se através de fissuras ou buracos grandes o suficiente para suas criaturas componente.

Um enxame de criaturas Miúdas consiste em 300 criaturas não voadoras ou 1.000 criaturas voadoras. Um enxame de criaturas Diminutas consiste de 1.500 criaturas não voadoras ou 5.000 criaturas voadoras. Um enxame de criaturas Minúsculas consiste em 10.000 criaturas, independentemente de serem voadoras ou não. Enxames de criaturas não voadoras incluem muito mais criaturas do que pode normalmente caber em um quadrado de 3 metros baseado em seu espaço normal, porque criaturas em um enxame são bem acondicionadas juntas e geralmente rastejam sobre os outros e sua presa quando se movem ou atacam. Enxames grandes são representados por múltiplos de enxames únicos. A área ocupada por um enxame grande é completamente moldável, embora um enxame geralmente permaneça em quadrados adjacentes.

Características de Enxame: Um enxame não tem frente ou costas nem uma anatomia discernível, então não está sujeito a acertos críticos e flanquear. Um enxame feito de criaturas Miúdas recebe dano pela metade de armas cortantes e perfurantes.

Um enxame composto de criaturas Minúsculas e Diminutas é imune a todo tipo de arma. Reduzindo um enxame para 0 Pontos de Vida ou menos faz com que ele se desfaça, embora o recebimento de dano até este ponto não degrade a sua habilidade de atacar ou resistir a ataques. Enxames nunca ficam zonzos ou reduzidos a um estado de morte por dano. Também, não podem ser derrubados, agarrados, ou carregados, e não podem agarrar o oponente.

Um enxame é imune a qualquer magia ou efeito que tenta acertá-lo (incluindo magias de alvo único como *desintegrar*), com exceção de efeitos de ação mental (encantamentos, compulsões, efeitos morais, padrões e fantasmas) se o enxame tiver um valor de Inteligência e uma mente coletiva. Um enxame recebe mais metade da quantidade de dano (+50%) de magias ou efeitos que afetam em área, tais como projéteis de área e muitas magias de evocação.

Os enxames feitos de criaturas Diminutas ou Minúsculas são suscetíveis a ventos fortes, tais como aqueles criados por uma magia *rajada de vento*. Para propósitos de determinar o efeito do vento em um enxame, trate o enxame como uma criatura de mesmo tamanho que as criaturas que o constituem. Um enxame cai inconsciente através de dano não letal se tornando desorganizado e disperso, e não reforma até seus Pontos de Vida excederem o dano não letal.

Ataque Enxame: As criaturas com o subtipo enxame não realizam ataques corpo a corpo padrão. Ao invés disso, elas causam dano automático em qualquer criatura cujo espaço elas estiverem ocupando no fim do seu deslocamento, sem nenhuma jogada de ataque necessária. Ataques enxame não estão sujeitos a chance de erro por ocultação ou cobertura. Um bloco de estatísticas de um enxame tem "enxame" no verbete Corpo a Corpo, sem nenhum bônus de ataque fornecido.

A quantidade de dano que um enxame causa é baseada nos seus Dados de Vida, como apresentado abaixo.

DV do Enxame	Dano Base do Enxame
1–5	1d6
6–10	2d6
11–15	3d6
16–20	4d6
21 ou mais	5d6

Os ataques de um enxame não são mágicos, a menos que a descrição do enxame indique o contrário. A redução de dano é suficiente para reduzir o ataque de um enxame à 0, sendo incorpóreo, ou outras habilidades especiais, geralmente fornecendo uma imunidade à criatura (ou pelo menos resistência) ao dano de um enxame. Alguns enxames também têm ácido, drenar sangue, veneno ou outros ataques especiais somados ao dano normal.

Os enxames não ameaçam criaturas, e não fazem ataques de oportunidade com seu ataque enxame. Entretanto, eles distraem oponentes cujos quadrados estão ocupando, como descrito abaixo. Os enxames possuem a regra de distração universal dos monstros. Conjurar ou concentrar magias dentro da área de um enxame demanda um teste de nível de conjurador (CD 20 + nível da magia). Usar perícias que envolvem paciência e concentração demandam um teste de Vontade CD 20.

Subtipo Água: Este subtipo geralmente é usado para extraplanares com uma conexão com o Plano Elemental da Água. As criaturas com o subtipo água sempre tem deslocamento a nado e podem mover-se na água sem fazer testes de natação. Uma criatura da água pode respirar debaixo d'água e geralmente também pode respirar ar. Criaturas da água tratam Natação como uma perícia de classe.

APÊNDICE 4: MONSTROS COMO PDJ

Usar um dos monstros apresentados neste livro como personagem pode ser bastante recompensador, mas balancear tais personagens com os outros é desafiador. Os monstros não são projetados levando regras para jogadores em consideração, e como tal, podem ser muito desbalanceados se não forem manuseados com cuidado.

Existe um número de monstros neste livro que não possuem Dados de Vida raciais. Tais criaturas são as melhores opções como

Personagens dos Jogadores, mas algumas delas são tão poderosas que contam como se tivessem 1 nível de classe, até mesmo sem um Dado de Vida racial. Tais personagens somente devem ser permitidos em um grupo que for de 2º nível ou superior.

Para monstros com Dados de Vida raciais, a melhor maneira de permitir monstros PdJ é selecionar um ND e permitir que todos os jogadores façam personagens usando monstros daquele ND. Trate o ND do monstro pode ser tratado como seu total de níveis de classe e permita que os jogadores abram multiclasses dentro das classes básicas. Não evolua tais monstros adicionando Dados de Vida. Monstros PdJ's devem evoluir somente pelas classes.

Se um único personagem monstro está sendo incluído em um grupo de personagens padrão, certifique-se de que o grupo é de um nível que é pelo menos tão alto quanto o ND do monstro. Trate o ND do monstro como níveis de classe quando estiver determinando os níveis globais do monstro PdJ. Por exemplo, em um grupo de personagens de 6º nível, um minotauro (ND 4) pode possuir 2 níveis de uma classe básica, tal como bárbaro.

Observe que em um grupo misto, o valor de Dados de Vida raciais e habilidades diminui conforme o personagem recebe níveis. É recomendado que para cada 3 níveis recebidos por um grupo, o personagem monstro deve receber um nível extra, recebido mais ou menos entre o 2º e o 3º níveis. O jogador repete um número de vezes igual à metade do ND do monstro, arredondado para baixo. Usando o exemplo do minotauro, quando o grupo chega em um ponto entre o 6º e o 7º níveis, o minotauro recebe um nível, e recebe de novo no 7º, tornando-o um minotauro bárbaro 4. Este processo repete-se no 10º nível, fazendo dele um minotauro bárbaro 8 quando o grupo alcançar o 10º nível. Daqui por diante, ele recebe níveis normalmente. Os mestres devem considerar cuidadosamente quaisquer monstros PdJ em seus grupos. Algumas criaturas simplesmente não se encaixam para jogar como PdJ, devido a seus poderes ou função no jogo. Conforme os personagens monstro progridem, os mestres devem monitorar de perto se tais personagens estão segmentados ou abusivos perante as regras e modificá-los como necessário para melhorar o jogo.

APÊNDICE 5: TALENTOS DE MONSTROS

A maioria dos talentos a seguir se aplicam especificamente aos monstros, embora alguns personagens jogadores possam qualificar-se para eles (particularmente Criar Constructo).

Acelerar Habilidade Similar à Magia

Esta criatura pode usar uma de suas habilidades similares à magia com quase nenhum esforço.

Pré-requisito: Habilidade similar à magia de 10º NC ou maior.

Benefícios: O jogador escolhe uma das habilidades similares à magia da criatura, sujeita à restrições descritas neste talento. A criatura pode usar a habilidade similar à magia escolhida como uma habilidade similar à magia acelerada três vezes por dia (ou menos, se a habilidade normalmente é usada somente uma ou duas vezes por dia).

Usar uma habilidade similar à magia acelerada é uma ação rápida que não provoca um ataque de oportunidade. A criatura pode realizar outra ação – incluindo o uso de outra habilidade similar à magia (mas não outra ação rápida) – na mesma rodada em que usou uma habilidade similar à magia acelerada. A criatura pode usar somente uma habilidade similar à magia acelerada por rodada.

A criatura pode escolher somente uma habilidade similar à magia que duplique uma magia com um nível menor que ou igual a 1/2 metade do seu nível de conjurador (arredondado para baixo) – 4. Em resumo, veja a tabela abaixo. Uma habilidade similar à magia que duplica uma magia com um tempo de conjuração maior que 1 rodada completa não pode ser acelerada.

Normal: O uso de uma habilidade similar à magia normalmente exige uma ação padrão (pelo menos) e provoca um ataque de oportunidade.

HABILIDADES SIMILARES À MAGIA POTENCIALIZADAS E ACELERADAS

Nível da Magia	Nível do Conjurador para Potencializar	Nível do Conjurador para Acelerar
0	4º	8º
1º	6º	10º
2º	8º	12º
3º	10º	14º
4º	12º	16º
5º	14º	18º
6º	16º	20º
7º	18º	–
8º	20º	–
9º	–	–

Armadura Natural Aprimorada

O couro desta criatura é mais resistente que a maioria.

Pré-requisitos: Armadura Natural, Con 13.

Benefício: O bônus de armadura natural da criatura aumenta em +1.

Especial: Uma criatura pode escolher este talento várias vezes. Cada vez que a criatura escolher o talento, seu bônus de armadura natural aumenta outro ponto.

Arrebatar

Esta criatura pode atracar outras criaturas com facilidade.

Pré-requisito: Tamanho Enorme ou maior.

Benefícios: A criatura pode começar um agarrar quando ela acerta com um ataque garra ou mordida, desde que ela tenha a habilidade atracar. Se ela agarrar uma criatura de três ou mais tamanhos menor, ela a esmaga a cada rodada por mordida automática ou dano de garra com um teste de agarrar bem-sucedido.

Um oponente arrebatado fica preso na boca da criatura e não pode fazer um teste de Reflexos novamente contra o sopro da criatura, se ela tiver um.

A criatura pode soltar a criatura que estiver arrebatada como uma ação livre ou usar uma ação padrão para arremessa-la de lado.

Uma criatura arremessada percorre 1d6 × 3 metros, e recebe 1d6 pontos de dano para cada 3 metros percorridos. Se a criatura jogar um oponente arrebatado enquanto voa, o oponente recebe esta quantidade ou o dano pela queda, o que for maior.

Ataque Natural Aprimorado

Os ataques feitos por um dos ataques naturais desta criatura causam ferimentos graves.

Pré-requisito: Arma natural, bônus base de ataque +4.

Benefício: O jogador escolhe uma das formas de ataque natural da criatura (não um ataque desarmado). O dano para este ataque natural aumenta em um passo na lista a seguir, como se o tamanho da criatura tivesse aumentado em uma categoria. Os dados de dano aumentam como a seguir: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6.

Uma arma ou ataque que causa 1d10 pontos de dano aumenta como a seguir: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

Especial: Este talento pode ser escolhido várias vezes. Cada vez que for escolhido, ele se aplica a um ataque natural diferente.

Ataques Múltiplos (Combate)

Esta criatura é particularmente habilidosa em realizar ataques com suas armas naturais.

Pré-requisito: Três ou mais ataques naturais.

Benefício: Os ataques secundários da criatura com armas naturais recebem uma penalidade de somente –2.

Normal: Sem este talento, os ataques secundários da criatura com armas naturais recebem uma penalidade de –5.

Combater com Multiarmas (Combate)

Esta criatura multiarmada é habilidosa em realizar ataques com múltiplas armas.

Pré-requisitos: Des 13, três ou mais mãos.

Benefício: As penalidades por combater com múltiplas armas são reduzidas em –2 com a mão primária e em –6 com as mãos extra.

Normal: Uma criatura sem este talento recebe uma penalidade de –6 em ataques feitos com sua mão primária e uma penalidade de –10 em ataques feitos com o restante de suas mãos extra. (Ela tem uma mão primária, e todas as outras são mãos extra.) Ver Combate com Duas Armas no *Livro Básico do Pathfinder RPG*.

Especial: Este talento substitui o talento Combater com Duas Armas para criaturas com mais de dois braços.

Criar Constructo (Criação de Item)

O personagem pode criar criaturas constructo como os golems.

Pré-requisitos: 5º nível de conjurador, Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Itens Maravilhosos.

Benefício: O personagem pode criar quaisquer constructos cujos pré-requisitos sejam preenchidos. O ato de animar um constructo demora um dia para cada 1.000 PO no seu preço de mercado. Para criar um constructo, deve-se usar as matérias-primas custando metade do seu preço base, mais o custo total do corpo básico criado para o constructo. Cada constructo tem uma seção especial que resume seus custos e outros pré-requisitos.

Um constructo recém-criado tem a media de Pontos de Vida para seus Dados de Vida.

Foco em Habilidade

Um dos ataques especiais da criatura é particularmente difícil de resistir.

Pré-requisito: Ataque Especial.

Benefício: Escolher um dos ataques especiais da criatura. Adicionar +2 à CD para todos os testes de resistência contra o ataque especial em que a criatura se concentra.

Especial: Uma criatura pode receber este talento várias vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Cada vez que a criatura receber este talento, ele se aplica a um ataque especial diferente.

Giro Sobre as Asas

Esta criatura pode fazer giros com facilidade enquanto estiver voando.

Pré-requisito: Deslocamento de voo.

Benefícios: Uma vez a cada rodada, uma criatura com este talento pode girar 180 graus sem ter que fazer um teste da perícia voo. Este giro livre não consome quaisquer movimentos adicionais da criatura.

Normal: Uma criatura voadora pode girar até 90 graus fazendo um teste da perícia Voo CD 15 e gastar 1,50 metros de movimento. Uma criatura voadora pode fazer um giro de 180 graus fazendo um teste da perícia Voo CD 20 e gastar 3 metros de movimento.

Golpe Avassalador (Combate)

Esta criatura pode jogar oponentes no ar.

Pré-requisitos: For 25, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, tamanho Grande ou maior.

Benefício: Como uma ação padrão, a criatura pode realizar uma manobra de combate golpe avassalador. Se a manobra da criatura for bem sucedida contra um oponente corpóreo menor que si próprio, este oponente recebe dano (normalmente o dano de pancada mais o bônus de Força) e é jogado no ar 3 metros na direção em que a criatura atacante escolher e cai de bruços. A criatura atacante somente pode empurrar o oponente em uma linha reta, e o oponente não pode chegar mais perto da criatura atacante que o quadrado em que ela começou.

Se um obstáculo interromper a realização do movimento do oponente, o oponente e o obstáculo recebem cada um 1d6 pontos de dano, e o oponente cai de bruços no espaço adjacente ao do obstáculo.

Investida Aérea

Esta criatura pode fazer um ataque antes e um ataque depois do seu movimento enquanto voa.

Pré-requisito: Deslocamento de Voo.

Benefício: Quando estiver voando, a criatura pode fazer uma ação de movimento e outra ação padrão a qualquer momento durante o movimento. A criatura não pode fazer uma segunda

ação de movimento durante uma rodada em que fizer uma investida aérea.

Normal: Sem este talento, a criatura faz uma ação padrão antes ou depois de seu movimento.

Planar

Esta criatura pode planar no lugar com facilidade e pode levantar nuvens de poeira e entulho.

Pré-requisito: Deslocamento de voo.

Benefício: Uma criatura com este talento pode parar seu movimento enquanto estiver voando, permitindo que ela plane sem a necessidade de fazer um teste da perícia Voo.

Se uma criatura de tamanho Grande ou maior com este talento planar a 6 metros do chão em uma área com montes de entulho, o movimento de suas asas cria uma nuvem hemisférica com um raio de 18 metros. Os ventos gerados podem apagar tochas, pequenas fogueiras, lanternas expostas, e outras chamas abertas pequenas de origem não mágica. A visão clara dentro da nuvem é limitada a 3 metros. As criaturas têm ocultação de 4,50 a 6 metros (20% de chance de erro). A partir de 7,50 metros ou mais, as criaturas têm ocultação total (50% de chance de erro, e os oponentes não podem usar sua visão para localizar a criatura).

Normal: Sem este talento, uma criatura tem que fazer um teste da perícia Voo para planar e criatura não cria uma nuvem de poeira enquanto estiver planando.

Potencializar Habilidade Similar à Magia

Uma das habilidades similares à magia desta criatura é particularmente potente e poderosa.

Pré-requisito: Habilidade similar à magia de 6º nível de conjurador ou maior.

Benefício: Escolher uma das habilidades similares à magia da criatura, sujeita às restrições abaixo. A criatura pode usar aquela habilidade como uma habilidade similar à magia potencializada três vezes por dia (ou menos, se a habilidade normalmente é usada somente uma ou duas vezes por dia).

Quando a criatura usa uma habilidade similar à magia potencializada, todos os efeitos variáveis e numéricos da habilidade similar à magia são aumentados pela metade (+50%). Testes de resistência e jogadas resistidas não são afetados. As habilidades similares à magia sem variáveis aleatórias não são afetadas.

A criatura pode escolher somente uma habilidade similar à magia que duplica uma magia de nível menor que ou igual a 1/2 de seu nível de conjurador (arredondado para baixo) – 2. Em resumo, veja a tabela na descrição do talento Acelerar Habilidade Similar à Magia na página 314.

Especial: Este talento pode ser escolhido várias vezes. Cada vez que é escolhido, a criatura pode aplicá-lo em uma habilidade similar à magia diferente.

APÊNDICE 6: PARCEIROS MONSTROS

O talento Liderança (ver *Livro Básico do Pathfinder RPG* página 130) permite que o personagem receba um parceiro leal. Com a aprovação do mestre, este parceiro pode ser um monstro de alinhamento similar em vez de um humanoide, com o número apropriado de níveis de classe. Todos os monstros na lista a seguir funcionam bem como parceiros (sejam eles guarda-costas, montarias, assassinos, etc.) – seu "nível" de parceiro efetivo corresponde ao nível disponível para o PdJ como proporcionado pelo seu valor de Liderança.

Um parceiro monstro recebe pontos de experiência como se fosse um personagem do seu nível de parceiro, e quando ele recebe XP o suficiente para evoluir um nível, ele deve receber geralmente um nível de classe chave (guerreiro é frequentemente a melhor escolha para a maioria dos parceiros). O jogador pode usar os monstros na tabela a seguir como orientação quando estiver determinando os níveis de parceiro para os monstros que não estão nesta lista.

PARCEIROS MONSTROS

Monstro	Nível	Monstro	Nível
Babau (demônio)	11	Arconte Mastim	7
Bralani (azata)	11	Mantícora	9
Dragão Filhote	Especial*	Pégaso	6
Drider	11	Pixie	8
Erinyes (diabo)	16	Sátiro	7
Ettin	15	Campeão Esquelético	6
Carniçal	5	Gigante de pedra	18
Águia Gigante	6	Unicórnio	8
Grifo	8	Worg	5
Cão Infernal	7	Wyvern	10

* O nível efetivo de um dragão filhote é igual ao seu ND +8. Parceiros dragões não evoluem por idade como os dragões normais fazem, mas por níveis de classe (tipicamente guerreiro ou feiticeiro).

APÊNDICE 7: COMPANHEIROS ANIMAIS

O *Livro Básico do Pathfinder RPG* apresenta druidas e patrulheiros com uma vasta seleção de escolhas de companheiros animais, mas esta seleção não contém toda a variedade de animais disponíveis como companheiros. Diversos animais adicionais são apresentados neste livro, e em cada caso, as regras para usá-los como companheiros estão incluídas. A lista a seguir classifica todos os companheiros animais adicionais encontrados neste livro, seguidos dos números das páginas onde cada um deles pode ser localizado.

COMPANHEIROS ANIMAIS

Animal	Página	Animal	Página
Anquilosauro	92	Lula	204
Auroque	11	Morcego Atroz	219
Braquiossauro	92	Moreia Gigante	133
Cão goblin	46	Orca	175
Cão yeth	47	Polvo	238
Elasmossauro	93	Pteranodonte	94
Elefante	124	Rã Gigante	244
Enguia Elétrica	133	Rato Atroz	248
Estegossauro	94	Rinoceronte	250
Golfinho	175	Roca	252
Hiena	181	Tiranossauro	95
Lagarto Monitor	189	Tricerátopo	95

APÊNDICE 8: MONSTROS POR TIPO

Listados abaixo estão todos os monstros deste livro, organizados alfabeticamente por tipo.

Aberração: abocanhador matraqueante, abolete, chuul, devorador de intelectos, drider, fogo-fátuo, estrangulador, mantor, mímico, monstro da ferrugem, naga espiritual, naga guardiã, naga negra, neotelídeo, otyugh, rãemote, constritor

(Água): dragão de bronze, dragão negro, elemental da água, marid, mephit da água, mephit do limo

Animal: águia, anquilossauro, auroque, braquiossauro, cachorro, cão de montaria, cão goblin, cão yeth, carcajú, carcajú atroz, cavalo, guepardo, cobra constritora, cobra peçonhenta, corvo, coruja, crocodilo, crocodilo atroz, deinonico, doninha, elasmossauro, elefante, enguia elétrica, enxame de morcegos, enxame de ratos, estegossauro, falcão, gato, golfinho, gorila, hiena, hiena atroz, javali, javali atroz, lagarto, lagarto-de-gola gigante, lagarto monitor, leão, leão atroz, leopardo, lobo, lobo atroz, lula, lula gigante, macaco, mastodonte, morcego, morcego atroz, moreia gigante, orca, polvo, polvo gigante, pônei, pteranodon, rã gigante, rã venenosa, rato, rato atroz, rinoceronte, rinoceronte lanudo, roca, sapo, símio atroz, tigre, tigre atroz, tiranossauro, tricerátopo, tubarão, tubarão atroz, urso atroz, urso pardo, víbora

Besta mágica: águia gigante, ankheg, aranha interplanar, basilisco, behir, bulette, cocatriz, esfinge, fênix, girallon, gorgon, grio, hidra, kraken, lagarto elétrico, lobo das estepes, mantícora, manto negro, pégaso, quimera, remorhaz, serpente marinha, stirge, tarrasque, unicórnio, urso-coruja, verme púrpura, worg

(Aquático): abolete, bruxa do mar, caranguejo gigante, chuul, enxame de caranguejos, enxame de sanguessugas, kraken, lula, lula gigante, moreia gigante, polvo, polvo gigante, povo do mar, sahuagin, sanguessuga gigante, serpente marinha, shoggoth, skum, tartaruga-dragão, tubarão, tubarão atroz

(Ar): caçador invisível, djinni, dragão verde, elemental do ar, fogo-fátuo, mephit do ar, mephit da poeira

Constructo: caçador, cobra de ferro, golem de barro, golem de carne, golem de gelo, golem de ferro, golem de madeira, golem de pedra, homúnculo, objeto animado

Dragão: dracolisco, dragão azul, dragão de bronze, dragão de cobre, dragão de latão, dragão de prata, dragão branco, dragão dourado, dragão negro, dragão verde, dragão vermelho, linnorm do gelo, linnorm do lago, linnorm do penhasco, pseudodragão, tartaruga-dragão, wyvern

(Enxame): enxame de aranhas, enxame de caranguejos, enxame de centopeias, enxame de formigas-correição, enxame de ratos, enxame de sanguessugas, enxame de vespas

Extraplanar (água): elemental da água, marid, mephit da água, mephit do limo

Extraplanar (ar): caçador invisível, djinni, elemental do ar, mephit do ar, mephit da poeira

Extraplanar (bondoso): anjos, arcontes, azatas

Extraplanar (caótico): azatas, bebilith, demônios

Extraplanar (elemental): caçador invisível, elemental da água, elemental do ar, elemental do fogo, elemental da terra

Extraplanar (fogo): cão de guerra nessiano, cão infernal, elemental do fogo, ifriti, mephit do fogo, mephit da fumaça, mephit de magma, salamandra

Extraplanar (frio): mephit de gelo

Extraplanar (maligno): barghest, bebilith, bruxa da noite, cão de guerra nessiano, cão infernal, cão yeth, cauchemar, demônios, diabos, kyton, pesadelo, vargouille, xill

Extraplanar (nativo): aasimar, couatl, janni, meio abissal, meio celestial, ogro mago, rakshasa, tiefling

Extraplanar (ordeiro): arcontes, barghest, cão de guerra nessiano, cão infernal, diabos, kyton

Extraplanar (terra): elemental da terra, mephit do sal, mephit da terra, shaitan, xorn

Fada: dríade, mite, ninfa, pixie, sátiro

(Fogo): dragão de latão, dragão dourado, dragão vermelho, fênix, gigante do fogo

(Frio): dragão branco, dragão de prata, gigante do gelo, golem de gelo, linnorm do gelo, lobo das estepes, mephit de gelo, yeti

(Gigante): ciclope, ettin, gigante das colinas, gigante do fogo, gigante do gelo, gigante das nuvens, gigante de pedra, gigante das tempestades, ogro, ogro mago, troll

(Goblinoide): bugbear, goblin, robgoblin

Humanoide: boggard, bugbear, ciclope, derro, drow, duergar, ettin, gigante das colinas, gigante do fogo, gigante do gelo, gigante das nuvens, gigante de pedra, gigante das tempestades, gnoll, goblin, robgoblin, homem-rato, kobold, lobisomem, nobre drow, perseguidor tenebroso, povo lagarto, povo do mar, ogro, orc, rastejante tenebroso, svirfneblin, tengu, troglodita, troll,

Humanoide Monstruoso: bruxa do mar, bruxa verde, centauro, doppelganger, gárgula, harpia, lamia, medusa, minotauro, morlock, sahuagin, skum, yeti

(Incorpóreo): aparição, espectro, fantasma, sombra, sombra maior

Inseto: aranha gigante, besouro de fogo, besouro de chifres gigante, caranguejo gigante, centopeia gigante, enxame de aranhas, enxame de caranguejos, enxame de centopeias, enxame de formigas-correição, enxame de vespas, enxame de sanguessugas, escorpião gigante, formiga gigante, lesma gigante, louva deus gigante, pescador das cavernas, sanguessuga gigante, vespa gigante

Limo: cubo gelatinoso, gosma ocre, limo cinzento, pudim negro, shoggoth

(Metamorfo): azata bralani, azata ghaele, barghest, doppelganger, homem-rato, lobisomem, mímico, ogro mago, rakshasa

Modelo: campeão esqueletal, esqueleto, fantasma, licantropo, lich, meio abissal, meio celestial, meio dragão, vampiro, zumbi

Morto-vivo: aparição, campeão esquelético, campiro, carniçal, devorador, esqueleto, espectro, fantasma, inumano, lich, mohrg, múmia, sombra, sombra maior, zumbi

Planta: arbusto errante, papamoscas gigante, basidirond, ente, fungo violeta, trepadeira amarelo almíscar, vegepigmeu, vinha assassina

(Reptiliano): kobold, povo lagarto, troglodita

(Terra): dragão azul, dragão de cobre, elemental da terra, gárgula, mephit da terra, mephit do sal, shaitan, xorn

APÊNDICE 9: MONSTROS PELO ND

A seção seguinte lista todos os montros incluídos neste livro, alfabeticamente pelo ND. As variações de monstros (tais como as versões alternativas das cobras de ferro e vários insetos gigantes de tamanhos alternativos) não estão incluídas nesta lista – ao invés disso, um índice destes monstros aparece na página 321. No caso de modelos, como esqueletos e fantasmas, somente a amostra de criatura apresentada como um bloco de estatísticas completo está incluído neste livro no início do verbete do modelo. Similarmente, para dragões, somente aqueles que têm blocos de estatísticas completos apresentados neste livro estarão listados nas tabelas a seguir (dragões jovens, adulto os e anciões) – os dragões de outras categorias de idade não estão incluídos nesta lista.

ND 1/8

morcego, sapo

ND 1/6

lagarto, corvo

ND 1/4

gato, kobold, mite, macaco, rato

ND 1/3

Rato atroz, cachorro, drow, duergar, besouro de fogo, goblin, falcão, povo do mar, orc, coruja, esqueleto (humano)

ND 1/2

aasimar, golfinho, águia, centopeia gigante, robgoblin, rã venenosa, pônei, cão de montaria, stirge, tengu, tiefling, vegepigmeu, víbora, doninha, zumbi (humano)

ND 1

elemental do ar (pequeno), manto negro, elemental da terra (pequeno), elemental do fogo (pequeno), carniçal, rã gigante, aranha gigante, gnoll, cão goblin, homúnculo, cavalo, hiena, lêmure, povo lagarto, polvo, pseudodragão, enxame de aranhas, lula, svirfneblin, troglodita, cobra peçonhenta, elemental da água (pequeno), lobo

ND 2

auroque, enxame de morcegos, javali, boggard, bugbear, pescador das cavernas, guepardo, constritor, cobra constritora, crocodilo , rastejante tenebroso, morcego atroz, dretch, enguia elétrica, formiga gigante, caranguejo gigante, leech gigante, gorila, imp, cobra de ferro, arconte lanternal, leopardo, lagarto monitor, morlock, quasit, enxame de ratos, sahuagin, tubarão, lagarto elétrico, campeão esquelético, skum, vargouille, homem-rato, lobisiomem, carcajú, worg, trepadeira amarelo almíscar

ND 3

elemental do ar (médio), mephit do ar, objeto animado, ankheg, vinha assassina, centauro, cocatriz, deinonychus, derro, símio atroz, hiena atroz, lobo atroz, doppelganger, nobre drow, dríade, mephit do pó, elemental da terra (médio), mephit da terra, ettercap, elemental do fogo (médio), mephit do fogo, cubo gelatinoso, águia gigante, louva-a-deus gigante, escorpião gigante, vespa gigante, cão infernal, mephit do gelo, leão, mephit de magma, ogro, mephit do limo, pégaso, pteranodon, monstro da ferrugem, mephit do sal, sombra, mephit do vapor, unicórnio, fungo violeta, enxame de vespas, elemental da água (médio), mephit da água, inumano, cão yeth

ND 4

barghest, bisão, enxame de centopeias, enxame de caranguejos, perseguidor tenebroso, javali atroz, carcajú atroz, gárgula, besouro de chifres gigante, limo cinzento, grifo, urso pardo, harpia, arconte mastim, hidra, janni, enxame de leech, mímico, minotaur, otyugh, urso-coruja, pixie, rinoceronte, sátiro, bruxa do mar, tigre, yeti

ND 5

elemental do ar (grande), enxame de formigas-correição, basidirond, basilisco, diabo barbado, mantor, cíclope, leão atroz, djinni, elemental da terra (grande), elemental do fogo (grande), lagarto-de-gola gigante, moreia gigante, abocanhador matraqueante, bruxa verde, unicórnio meio-celestial, golem de gelo, mantícora, múmia, pesadelo, gosma ocre, orca, aranha interplanar, troll, elemental da água (grande), lobo das estepes, aparição

ND 6

anquilossauro, babau, bralani, ettin, girallon, minotauro meio-abissal, kyton, lamia, salamandra, arbusto errante, dragão branco (jovem), fogo-fátuo, golem de madeira, rinoceronte lanudo, wyvern, xill, xorn

ND 7

abolete, elemental do ar (enorme), dragão negro (jovem), pudim negro, dragão de latão (jovem), bulette, quimera, chuul, urso atroz, dracolisco, drider, elemental da terra (enorme), elasmossauro, elefante, elemental do fogo (enorme), golem de carne, fantasma, barghest maior, gigante das colinas, caçador invisível, lillend, medusa, ninfa, remorhaz, demônio das sombras, shaitan, espectro, estegossauro, súcubo, elemental da água (enorme)

ND 8

behir, dragão de cobre (jovem), naga negra, tigre atroz, ifriti, erinyes, polvo gigante, lesma gigante, gorgon, sombra maior, dragão verde (jovem), devorador de intelectos, mohrg, nabasu, ogro mago, esfinge, gigante de pedra, ente, tricerátopo

ND 9

elemental do ar (maior), dragão azul (jovem), diabo dos ossos, dragão de bronze (jovem), crocodilo atroz, tubarão atroz, tartaruga-dragão, elemental da terra (maior), elemental do fogo (maior), gigante do gelo, lula gigante, marid, mastodonte, cão de guerra nessiano, bruxa da noite, roca, naga espiritual, tiranossauro, vampiro, vrock, elemental da água (maior)

ND 10

bebilith, braquiossauro, golem de lama, couatl, gigante do fogo, papamoscas gigante, naga guardiã, rakshasa, dragão vermelho (jovem), dragão de prata (jovem), dragão branco (adulto)

ND 11

elemental do ar (ancião), diabo farpado, dragão negro (adulto), dragão de latão (adulto), cauchemar, gigante das nuvens, devorador, elemental da terra (ancião), elemental do fogo (ancião), dragão dourado (jovem), hezrou, caçador, golem de pedra, elemental da água (ancião)

ND 12

dragão de cobre (adulto), dragão verde (adulto), lich, verme púrpura, estrangulador, serpente marinha

ND 13

dragão azul (adulto), dragão de bronze (adulto), rãemote, ghaele, glabrezu, diabo do gelo, golem de ferro, gigante das tempestades

ND 14

deva astral, linnorm do penhasco, nalfeshnee, dragão vermelho (adulto), dragão de prata (adulto), arconte trombeteiro

ND 15

dragão dourado (adulto), neothelid, fênix, dragão branco (venerável)

ND 16

dragão negro (venerável), dragão de latão (venerável), diabo de chifres, planetário

ND 17

dragão de cobre (venerável), dragão verde (venerável), linnorm do gelo, marilith

ND 18

dragão azul (venerável), dragão de bronze (venerável), kraken

ND 19

dragão vermelho (venerável), shoggoth, dragão de prata (venerável)

ND 20

balor, dragão dourado (venerável), lorde das profundezas, linnorm do lago

ND 23

solar

ND 25

tarrasque

APÊNDICE 10: MONSTROS POR TERRENO

Todos os monstros a seguir estão listados por grupo dentro de seus respectivos terrenos. Observe que pode haver uma certa quantidade de cruzamentos nestas listas, especialmente entre faixas climáticas, terrenos similares ou entre um terreno extraplanar e o Plano Material. Por exemplo, embora behirs sejam normalmente encontrados em desertos quentes, certamente é possível encontrar um em um deserto temperado (mas é muito menos provável encontrá-lo em um deserto frio). Do mesmo modo, bulettes geralmente limitam suas caçadas a terrenos montanhosos, não é incomum encontrar um nas montanhas ou até mesmo em uma planície. As criaturas listadas sob terrenos extraplanares geralmente também podem ser encontradas em qualquer lugar do Plano Material, mas muito raramente são encontradas nos planos com os quais não estejam associadas. Em resumo, estas listas são um guia, não uma limitação – se a aventura funciona bem com uma esfinge encontrada em uma floresta fria, o mestre deve seguir em frente! Apenas tendo em mente que provavelmente deverá encontrar uma razão dentro do jogo para explicar a presença deste monstro ali.

QUAISQUER TERRENOS

objeto animado, barghest, basilisco, golem de lama, devorador, cachorro, doppelganger, besouro de fogo, golem de carne, gárgula, fantasma, carniçal, formiga gigante, aranha gigante, barghest maior, sombra maior, cão infernal, homúnculo, cobra de ferro, golem de ferro, kyton, lich, mímico, minotauro, mohrg, múmia, cão de guerra nessiano, rakshasa, enxame de ratos, cão de montaria, sombra, campeão esquelético, esqueleto, espectro, enxame de aranhas, golem de pedra, tarrasque, vampiro, vargouille, lobisomem, inumano, golem de madeira, aparição, xill, cão yeth, zumbi

QUALQUER TERRENO (FRIO)

golem de gelo

QUALQUER TERRENO (TEMPERADO)

ciclope, enxame de morcegos, morcego atroz, lagarto, rato, cobra peçonhenta

QUALQUER TERRENO (QUENTE)
formigas-correição, enxame de morcegos, cíclope, morcego atroz, lagarto, gigante das tempestades, cobra peçonhenta

LITORAL
dragão de bronze, enxame de caranguejos, caranguejo gigante, pteranodon

DESERTO (FRIO)
remorhaz

DESERTO (TEMPERADO)
morcego, escorpião gigante, lamia

DESERTO (QUENTE)
morcego, behir, dragão azul, dragão de latão, escorpião gigante, gnoll, janni, fênix, esfinge

FLORESTA (FRIA)
urso atroz, tigre atroz, lobo atroz, carcajú atroz, urso pardo, mastodonte, tigre, ente, lobo das estepes, lobo, carcajú

FLORESTA (TEMPERADA)
vinha assassina, morcego, javali, centauro, javali atroz, tigre atroz, lobo atroz, dríade, ettercap, louva-a-deus gigante, escorpião gigante, besouro de chifres gigante, vespa gigante, goblin, cão goblin, dragão verde, unicórnio meio-celestial, falcão, kobold, ninfa, coruja, urso-coruja, pixie, pseudodragão, sátiro, arbusto errante, tigre, sapo, ente, unicórnio, enxame de vespas, lobo, worg, trepadeira amarelo almíscar

FLORESTA (QUENTE)
anquilossauro, morcego, javali, braquiossauro, enxame de centopeias, cobra constritora, couatl, deinonychus, símio atroz, javali atroz, tigre atroz, centopeia gigante, lagarto-de-gola gigante, girallon, gorilla, leopardo, lagarto monitor, macaco, tigre, sapo, ente, tiranossauro, trepadeira amarelo almíscar

RIOS/LAGOS
abolete, cobra constritora, crocodilo, crocodilo atroz, enguia elétrica

COLINAS (FRIAS)
linnorm do penhasco, ettin, linnorm do gelo, ogro, ogro mago

COLINAS (TEMPERADAS)
bulette, quimera, gorgon, grifo, gigante das colinas, robgoblin, ogro, orc, doninha, wyvern

COLINAS (QUENTES)
behir, dragão de cobre, leão atroz, lagarto-de-gola gigante, mantícora, aranha interplanar, fênix, esfinge, wyverns

MONTANHAS (FRIAS)
gigante do gelo, linnorm do gelo, troll, yeti, dragão branco

MONTANHAS (TEMPERADAS)
bugbear, gigante das nuvens, águia, águia gigante, orc, dragão de prata, tengu

MONTANHAS (QUENTES)
gigante do fogo, dragão vermelho, roca

OCEANO (FRIO)
abolete, enxame de caranguejos, tubarão atroz, golfinho, caranguejo gigante, caranguejo gigante, lula gigante, kraken, polvo, orca, bruxa do mar, serpente marinha, tubarão, shoggoth, skum, lula

OCEANO (TEMPERADO)
abolete, enxame de caranguejos, tubarão atroz, golfinho, tartaruga-dragão, caranguejo gigante, polvo gigante, lula gigante, kraken, povo do mar, polvo, sahuagin, bruxa do mar, serpente marinha, tubarão, skum, lula

OCEANO (QUENTE)
abolete, enxame de caranguejos, crocodilo atroz, tubarão atroz, golfinho, elasmossauro, caranguejo gigante, moreia gigante, polvo gigante, lula gigante, kraken, sahuagin, bruxa do mar, serpente marinha, tubarão, lula

PLANÍCIES (FRIAS)
bisão, tigre atroz, mastodonte, lobo das estepes, rinoceronte lanudo

PLANÍCIES (TEMPERADAS)
ankheg, auroque, bisão, gato, centauro, cocatriz, tigre atroz, escorpião gigante, goblin, gorgon, naga guardiã, cavalo, pégaso, pônei, worg

PLANÍCIES (QUENTES)
ankheg, anquilossauro, braquiossauro, gato, guepardo, hiena atroz, leão atroz, tigre atroz, elefante, lagarto-de-gola gigante, escorpião gigante, gnoll, dragão dourado, hiena, lion, monitor lizard, pégaso, rinoceronte, estegossauro, tricerátopo, tiranossauro

EXTRAPLANAR (ABADDON – NEUTRO MALIGNO)
cauchemar, bruxa da noite, pesadelo

EXTRAPLANAR (ABISMO – NEUTRO MALIGNO)
babau, balor, bebilith, dretch, glabrezu, hezrou, marilith, nabasu, nalfeshnee, quasit, caçador, demônio das sombras, súcubo, vrock

EXTRAPLANAR (ELÍSIO – CAÓTICO BONDOSO)
deva astral, bralani, ghaele, lillend, planetário, solar

EXTRAPLANAR (FIRMAMENTO – ORDEIRO BONDOSO)
deva astral, arconte mastim, arconte lanternal, planetário, solar, arconte trombeteiro

EXTRAPLANAR (INFERNO – ORDEIRO MALIGNO)
diabo farpado, diabo barbado, diabo dos ossos, erinyes, diabo de chifres, diabo do gelo, imp, lêmure, lorde das profundezas

EXTRAPLANAR (PLANO DO AR)
elemental do ar, mephit do ar, djinni, mephit do pó, mephit do gelo, caçador invisível

EXTRAPLANAR (PLANO DA TERRA)
elemental da terra, earth mephit, mephit do sal, shaitan, xorn

EXTRAPLANAR (PLANO DO FOGO)
ifriti, elemental do fogo, mephit do fogo, mephit de magma, salamandra, mephit do vapor

EXTRAPLANAR (PLANO DA ÁGUA)
marid, mephit do limo, elemental da água, mephit da água

PÂNTANO (FRIO)
tigre atroz, limo cinzento, linnorm do lago, fogo-fátuo

PÂNTANO (TEMPERADO)
boggard, chuul, tigre atroz, dracolisco, rãemote, papamoscas gigante, rã gigante, leech gigante, lesma gigante, cão goblin, bruxa do mar, harpia, hidra, enxame de leech, povo lagarto, medusa, gosma ocre, arbusto errante, naga espiritual, stirge, fogo-fátuo

PÂNTANO (QUENTE)
dragão negro, cobra constritora, crocodilo , crocodilo atroz, tigre atroz, rã gigante, leech gigante, lesma gigante, enxame de leech, mantícora, sapo venenoso, lagarto elétrico, stirge, fogo-fátuo

SUBTERRÂNEO
basidirond, pudim negro, pescador das cavernas, constritor, enxame de centopeias, mantor, rastejante tenebroso, dracolisco, perseguidor tenebroso, naga negra, manto negro, derro, drider, drow, nobre drow, duergar, cubo gelatinoso, centopeia gigante, lesma gigante, escorpião gigante, abocanhador matraqueante, cão goblin, gorgon, limo cinzento, minotauro meio-abissal, devorador de intelectos, kobold, medusa, mite, morlock, neothelid, gosma ocre, orc, otyugh, verme púrpura, estrangulador, monstro da ferrugem, shoggoth, skum, svirfneblin, troglodita, vegepigmeu, fungo violeta, trepadeira amarelo almíscar

URBANO
aasimar, rato atroz, tengu, tiefling, homem-rato

APÊNDICE 11: ÍNDICE DE VARIAÇÕES DE MONSTROS

Nem todos os monstros apresentados neste livro têm seus próprios blocos de estatísticas. Muitos deles são meras variações de um tema, sejam eles carniçais aquáticos como os lacedons, versões mais poderosas dos ifriti conhecidas como maliks, tubarões evoluídos como o grande branco ou versões alternativas como o zumbi rápido e o zumbi pestilento. Variações de monstros usam as estatísticas padrão do monstro mas com mudanças específicas, como sublinhado no texto. A lista a seguir organiza todas as variações de monstros deste livro que estão associadas com as mudanças de regras (as criaturas que estão mencionadas superficialmente, tais como a forma adulta de um demônio nabasu ou a possibilidade de outros tipos de kytons ou rakshasas, não estão organizadas aqui).

Variação do Monstro	Página
alto girallon	165
anaconda	57
ancião xorn	286
aparição pavorosa	18
aranha caranguejeira gigante	19
aranha escarlate	19
aranha golias	19
aranha ogro	19
besouro bombardeiro	35
besouro farolete	35
besouro golias	35
besouro minerador	35
caranguejo afunda navio	49
caranguejo coco	49
caranguejo come-tubarão	49
caranguejo do recife grande	49
caranguejo rei	49
caranguejo rocha	50
cavalo pesado	52
centopeia doméstica	54
centopeia do esgoto	54
centopeia sibilante	54
centopeia titã	54
chimpanzé	259
cobra adamante	58
cobra de madeira negra	58
cobra de mithral	58
cobra rei	57
cria vampírica	277
criohidra	180
djinni vizir	154
duque infernal	91
escorpião do abismo	135
escorpião das cavernas	135
escorpião fantasma	135
escorpião de ferrão verde	135
escorpião imperador gigante	135
escorpião negro	135
escudeiro	168
efreeti malik	155
esqueleto flamejante	139
esqueleto sangrento	139
formiga gigante operária	151

formiga gigante rainha	151
formiga gigante zangão	151
grande centopeia da floresta	54
grande tubarão branco	272
inumano bruto	183
inumano cairn	183
inumano do gelo	183
janni sheik	156
kapoacinth	153
lacedon	51
lamia mantícora	205
limo cristalizado	198
limo id	198
lívido	51
lorde balor	67
louva-a-deus mortal	203
mamute lanudo	124
mantícora esfinge	205
mantícora leão atroz	205
mantícora quimera	205
marid shahzada	157
megaraptor	92
musgo castanho (infeccioso)	279
orangotango	259
pirohidra	180
pleisossauro	93
sahuagin malenti	253
sahuagin mutante	253
scrag	271
shaitan pasha	158
tarântula gigante	19
tubarão martelo	272
tubarão tigre	272
urso negro	274
urso polar	274
velociraptor	93
verme aquático	280
verme carmesim	280
viúva negra gigante	19
zumbi amarelo almíscar	269
zumbi pestilento	289
zumbi veloz	289

APÊNDICE 12: ÍNDICE DE HABILIDADES

Os monstros detalhados neste livro têm uma vasta gama de ataques especiais, defesas e qualidades – e somente no caso de habilidades relativamente únicas as regras são fornecidas no verbete atual do monstro. Outras habilidades são detalhadas nas regras universais dos monstros, em habilidades compartilhadas por este tipo de criatura ou até mesmo como habilidades de classe ou outras características detalhadas no *Livro Básico do Pathfinder RPG*. Use o índice de habilidades a seguir para procurar por regras completas para habilidades de monstros não detalhadas em seu verbete.

Nota: Os verbetes listados em negrito geralmente são habilidades de classe, e seu número de página listado refere-se à página do *Livro Básico do Pathfinder RPG*. Todas as outras referências a números de páginas indicam páginas no *Bestiário Pathfinder RPG*.

Habilidade	Página
alterar forma	297
anfíbio	298
apanhar rocha	298
apresentação de bardo	**35**
arremessar rochas	298
ataque furtivo	**64**
ataque visual	298
ataques naturais	298
atracar	299
atropelar	299
aura de ameaça	311
aura protetora	310
bote	299
bravura	**62**
canalizar energia negativa	**39**
canalizar energia positiva	**39**
características de constructo	299
características de elemental	311
características de enxame	313
características de limo	309
características de morto-vivo	299
características de planta	300
cegueira à luz	300
ciclone	300
constrição	300
convocar	300
cura acelerada	300
dano em atributo	301
derrubar	301
dilacerar	301
discurso autêntico	310
distração	301
doença	301
drenar energia	301
dreno em atributo	301
dureza	**173**
empatia selvagem	**50**
empurrar	301
encontrar armadilhas	**64**
engolir inteiro	301
enxergar no escuro	311
esmagar	97
esquiva sobrenatural	**34**
evasão	**74**
faro	301
fedor	302
ferocidade	302
habilidades similares à magia	302
impedir morte	**43**
imunidade	302
incorpóreo	302
inimigo predileto	**80**
investida poderosa	303
maldição	303
medo	303
paralisia	303
percepção às cegas	303
poder sobre os mortos-vivos	**69**
presença aterradora	304
puxar	304
queimar	304
rasgar	304

rasteira com a cauda	97
rastrear	**80**
redução de dano	304
regeneração	304
resistência	305
resistência a canalizar	305
resistência à magia	305
sangrar	305
sensibilidade à luz	300
sentido às cegas	305
sentido sísmico	305
sentidos dracônicos	98
sopro	305
teia	305
telepatia	306
toque da bondade	**42**
toque do caos	**42**
toque do sepulcro	**61**
toque sangrento	**45**
veneno	306
ver linha da vida	**70**
visão na penumbra	306
voo	306
vulnerabilidades	306

APÊNDICE 13: FUNÇÕES DOS MONSTROS

As listas a seguir categorizam todos os monstros deste livro em suas funções, como detalhado na página 297. Estas funções indicam quais tipos de classe de personagem são tratadas como classes chave para cada monstro.

Os monstros de combate são bons em combate corpo a corpo e à distância. Os monstros com função magia têm uma habilidade inerente para conjurar feitiços mágicos. Os monstros com função perícia são particularmente adeptos de emboscar sua presa, usar ataques furtivos, ou ter poderes similares ao bardo. Os monstros especiais não têm classes chave – seu foco é em táticas e habilidades únicas.

As criaturas listadas como "Qualquer Função" não usam regras especiais quando estão evoluindo através de níveis de classe – elas não têm Dados de Vida raciais, e então evoluem seus níveis normalmente, como detalhado no *Livro Básico do Pathfinder RPG*. Todas as raças de PdJ listadas neste livro encaixam nesta categoria muito bem.

As criaturas listadas na categoria "Sem Função" não possuem classes chave – geralmente essas são criaturas que são irracionais ou têm um valor de Inteligência de 2 ou menos.

Ao contrário das criaturas Especiais (que também não têm classes chave), as criaturas nesta categoria não podem nunca receber níveis de classe, e a maioria evolui usando outros métodos. Se uma criatura nesta categoria receber uma Inteligência de 3 ou superior, a criatura se torna um monstro de Função Combate.

Observe que os modelos dos monstros não estão listados neste apêndice – com exceção dos esqueletos e zumbis (que perdem a sua Inteligência e então não têm classes chave), uma classe chave modelada para um monstro é a mesma que as classes chave da criatura base.

QUALQUER FUNÇÃO

aasimar, drow, nobre drow, duergar, goblin, robgoblin, kobold, povo do mar, orc, svirfneblin, tengu, tiefling.

FUNÇÃO COMBATE

abolete, elemental do ar, mephit do ar, deva astral, balor, diabo farpado, babau, barghest, diabo barbado, bebilith, behir, dragão negro, dragão azul, boggard, diabo dos ossos, bralani, dragão de latão, dragão de bronze, bugbear, cauchemar, centauro, quimera, constritor, chuul, gigante das nuvens, dragão de cobre, linnorm do penhasco, cíclope, rastejante tenebroso, perseguidor tenebroso, derro, devorador, djinni, doppelganger, tartaruga-dragão, dretch, drider, mephit da poeira, elemental da terra, mephit da terra, ifriti, erinyes, ettercap, ettin, elemental do fogo, gigante do fogo, mephit do fogo, gigante do gelo, gárgula, ghaele, carniçal, abocanhador matraqueante, glabrezu, gnoll, dragão dourado, barghest maior, dragão verde, bruxa verde, harpia, cão infernal, hezrou, gigante das colinas, diabo de chifres, arconte mastim, diabo do gelo, linnorm do gelo, mephit do gelo, caçador invisível, janni, kraken, kyton, lamia, lillend, povo lagarto, mephit de magma, mantícora, marid, marilith, medusa, mímico, minotauro, mite, mohrg, morlock, múmia, nabasu, nalfeshnee, neothelid, cão de guerra nessiano, bruxa da noite, pesadelo, ogro, ogro mago, mephit do limo, otyugh, pégaso, aranha interplanar, fênix, lorde das profundezas, planetário, pseudodragão, rakshasa, dragão vermelho, remorhaz, caçador, sahuagin, salamandra, mephit do sal, sátiro, bruxa do mar, shaitan, arbusto errante, shoggoth, dragão de prata, skum, solar, esfinge, mephit do vapor, gigante de pedra, gigante das tempestades, súcubo, linnorm do lago, tarrasque, ente, troglodita, troll, arconte trombeteiro, unicórnio, vargouille, vegepigmeu, vrock, elemental da água, mephit da água, dragão branco, inumano, lobo das estepes, worg, wyvern, xill, xorn, cão yeth, yeti

SEM FUNÇÃO

objeto animado, ankheg, anquilossauro, formigas-correição, vinha assassina, auroque, basidirond, basilisco, morcego, enxame de morcegos, bisão, pudim negro, javali, braquiossauro, bulette, gato, pescador das cavernas, enxame de centopeias, guepardo, golem de lama, cocatriz, cobra constritora, enxame de caranguejos, crocodilo, manto negro, deinonychus, símio atroz, morcego atroz, urso atroz, javali atroz, crocodilo atroz, hiena atroz, leão atroz, rato atroz, tubarão atroz, tigre atroz, lobo atroz, carcajú atroz, cachorro, golfinho, águia, elasmossauro, enguia elétrica, elefante, besouro de fogo, golem de carne, rãemote, cubo gelatinoso, formiga gigante, centopeia gigante, caranguejo gigante, águia gigante, papamoscas gigante, lagarto-de-gola gigante, rã gigante, leech gigante, louva-a-deus gigante, moreia gigante, polvo gigante, escorpião gigante, lesma gigante, aranha gigante, lula gigante, besouro de chifres gigante, vespa gigante, girallon, cão goblin, gorgon, gorilla, limo cinzento, grifo, urso pardo, falcão, cavalo, hidra, hiena, golem de gelo, cobra de ferro, golem de ferro, enxame de leech, lemure, leopard, leão, lizard, mastodonte, lagarto monitor, macaco, gosma ocre, polvo, orca, coruja, urso-coruja, rã venenosa, pônei, pteranodon, verme púrpura, rato, enxame de ratos, corvo, rinoceronte, cão de montaria, roca, monstro da ferrugem, serpente marinha, tubarão, lagarto elétrico, enxame de aranhas, lula, estegossauro, stirge, golem de pedra, tigre, sapo, tricerátopo, tiranossauro, cobra peçonhenta, fungo violeta, víbora, enxame de vespas, doninha, lobo, carcajú, golem de madeira, rinoceronte lanudo, trepadeira amarelo almíscar

FUNÇÃO PERÍCIA

babau, constritor, rastejante tenebroso, perseguidor tenebroso, derro, doppelganger, ettercap, sombra maior, homúnculo, imp, devorador de intelectos, caçador invisível, lillend, morlock, nabasu, pixie, quasit, sombra, demônio das sombras, espectro, aparição

FUNÇÃO ESPECIAL

mantor, dríade, arconte lanternal, estrangulador, fogo-fátuo

FUNÇÃO MAGIA

dragão negro, dragão azul, dragão de latão, dragão de bronze, dragão de cobre, couatl, naga negra, drider, ghaele, dragão dourado, dragão verde, naga guardiã, ninfa, planetário, rakshasa, dragão vermelho, dragão de prata, solar, naga espiritual, arconte trombeteiro, dragão branco

APÊNDICE 14: TABELAS DE ENCONTRO

Às vezes, durante um jogo, quando o mestre estiver precisando animar as coisas (talvez durante uma longa jornada por terra, ou talvez quando o grupo decidir acampar em uma masmorra perigosa), ele pode usar as seguintes tabelas de encontro para gerar encontros com monstros aleatoriamente. Estas tabelas não incluem todos os monstro deste livro – do mesmo modo, elas não cobrem todas as possibilidades de localização em que os PdJ podem encontrar-se durante o curso de um jogo, mas o mestre pode usá-las como modelos para gerar tabelas de encontro adicionais do seu próprio gosto. Observe que cada uma das tabelas a seguir foram atribuídas por valor de ND –isto indica a dificuldade média dos encontros que podem ser jogados na mesa. Uma tabela de encontro ND 4 funciona bem quando está desafiando um grupo de PdJ de 4º nível, por exemplo.

Deserto — ND 6

d%	Encontro	ND Méd.	Página
1–8	1 aranha gigante	1	19
9–12	1 campeão esquelético	2	45
13–18	1d8 esqueletos	2	138
19–22	1 enxame de morcegos	2	219
23–30	1 escorpião gigante	3	135
31–34	1d3 morcegos atrozes	4	219
35–42	1d6 cobras peçonhentas	4	57
43–46	1 basilisco	5	32
47–52	1 múmia	5	221
53–56	1d4 janni	6	156
57–60	1 lamia	6	190
61–68	2d6 formigas gigantes	6	151
69–72	1 dragão de latão (jovem)	7	113
73–80	2d6 gnolls e 1d4 hienas	7	166, 181
81–84	1 remorhaz (somente deserto frio)	7	249
85–88	1 behir	8	34
89–92	1 esfinge	8	136
93–96	1 dragão azul (jovem)	9	99
97–98	1 dragão de latão (adulto)	11	114
99–100	1 dragão azul (adulto)	13	100

Masmorra (Nível Baixo) — ND 2

d%	Encontro	ND Méd.	Página
1–6	1d6 ratos atrozes	1	248
7–12	1d6 besouros de fogo	1	35
13–20	1d6 esqueletos humanos	1	138
21–24	1d4 centopeias gigantes	1	54
25–26	1 enxame de aranhas	1	19
27–32	1d6 zumbis humanos	2	288
33–34	1 constritor	2	60
35–36	1 campeão esquelético	2	45
37–44	2d6 goblins	3	167
45–48	1d4 carniçais	3	51
49–54	1d4 aranha gigantes	3	19
55–56	1 cocatriz	3	59
57–60	1 cubo gelatinoso	3	63
61–64	1 monstro da ferrugem	3	218
65–68	1 sombra	3	261
69–70	1 inumano	3	183
71–76	2d4 stirges	4	262
77–82	1d6 manto negros	4	206
83–86	1d6 trogloditas	4	270
87–90	1d4 bugbears	4	40
91–92	1d4 vargouilles	4	278
93–94	1 limo cinzento	4	198
95–96	1 mímico	4	214
97–100	1 ogro	4	228

Masmorras (Nível Médio) — ND 5

d%	Encontro	ND Méd.	Página
1–4	1 cubo gelatinoso	3	63
5–8	1 monstro da ferrugem	3	218
9–16	2d4 stirges	4	262
17–22	1 limo cinzento	4	198
23–26	1 mímico	4	214
27–32	1 minotauro	4	215
33–36	1 basilisco	5	32
37–40	1 mantor	5	207
41–44	1 abocanhador matraqueante	5	8
45–48	1 gosma ocre	5	177
49–52	1 aparição	5	18
53–54	1 diabo barbado	5	85
55–58	1d4 sombras	5	261
59–62	1d4 inumanos	5	183
63–68	1d8 campeão esqueléticos	6	45
69–74	2d4 carniçais mais 1 ghast	6	51
75–78	1 ettin	6	142
79–84	1d4 ogros	6	228
85–88	1d4 trolls	7	271
89–90	1 babau	7	65
91–94	1 pudim negro	7	242
95–96	1 medusa	7	208
97–98	1 demônio das sombras	7	75
99–100	1d4 xills	8	285

Masmorra (Nível Alto) — ND 10

d%	Encontro	ND Méd.	Página
1–4	1 pudim negro	7	242
5–8	1 naga negra	8	224
9–14	1 mohrg	8	217
15–18	1 nabasu	8	72
19–22	1d6 mantors	8	207
23–28	1d6 aparições	8	18
29–36	1d4 ettins	8	142
37–40	1 diabo dos ossos	9	84
41–44	1 bruxa da noite	9	38
45–48	1 naga espiritual	9	222
49–54	1 vampiro	9	276
55–58	1 vrock	9	77
59–66	1d6 minotauros	9	215
67–72	2d4 trolls	9	271
73–76	1d4 sombras maiores	10	261
77–78	1 bebilith	10	33
79–82	1 diabo farpado	11	88
83–86	1 devorador	11	79
87–88	1 hezrou	11	70
89–92	1d4 rakshasas	12	246
93–94	1 lich	12	196
95–96	1 glabrezu	13	69
97–98	1 diabo do gelo	13	83
99–100	1 nalfeshnee	14	73

Colina/Montanha — ND 8

d%	Encontro	ND Méd.	Página
1–6	1d6 águias	2	10
7–14	2d6 orcs	3	230
15–22	2d6 tengus	4	266
23–30	2d6 robgoblins	4	251
31–36	1d4 águia gigantes	5	10
37–42	1d6 ogros	6	228
43–44	1 dragão branco (jovem)	6	101
45–48	1 bulette	7	41
49–52	1 quimera	7	243
53–58	1d6 grifos	7	178
59–64	2d4 bugbears	7	40
65–66	1d6 cíclopes	8	56
67–68	1 gorgon	8	176
69–72	1d4 wyverns	8	284
73–78	1d6 trolls	8	271
79–80	1 ogro mago	8	229
81–82	1 roca	9	252
83–86	1d6 gigantes das colinas	10	159
87–88	1 dragão de prata (jovem)	10	117
89–90	1 dragão vermelho (jovem)	10	107
91–92	1d4 gigantes do gelo	11	161
93–96	1d6 gigante de pedras	11	163
97–98	1 gigante das nuvens	11	162
99–100	1d4 gigantes do fogo	12	160

Floresta (Floresta Temperada) — ND 5

d%	Encontro	ND Med.	Página
1–6	1 enxame de morcegos	2	219
7–8	1 trepadeira amarelo almíscar	2	269
9–12	1d4 aranha gigantes	3	19
13–16	1 vinha assassina	3	282
17–20	1 louva-a-deus gigante	3	203
21–22	1 unicórnio	3	273
23–26	1d4 morcego atrozes	4	219
27–32	1d4 javalis	4	184
33–34	1 javali atroz	4	184
35–38	1 besouro de chifres gigante	4	35
39–42	1 urso-coruja	4	275
43–46	1 tigre	4	268
47–52	1d6 lobisomens	5	195
53–56	1d4 lobos atrozes	5	202
57–60	1 ettercap e 1d6 aranhas gigantes	5	141, 19
61–70	2d6 goblins e 1d4 cães goblins	5	167,46
71–74	1 barghest e 2d6 goblins	6	30, 167
75–78	1d6 centauros	6	53
79–86	2d6 lobos	6	202
87–88	1 ninfa	7	226
89–92	1 tigre atroz	8	268
93–94	1 dragão verde (jovem)	8	105
95–98	1d4 arbustos errantes	8	21
99–100	1 ente	8	134

Selva (Floresta Quente) — ND 5

d%	Encontro	ND Med.	Página
1–4	1 enxame de morcegos	2	219
5–8	1 trepadeira amarelo almíscar	2	269
9–14	1 cobra constritora	2	57
15–18	1d6 centopeias gigantes	2	54
19–26	1 leopardo	2	148
27–30	1d4 aranhas gigantes	3	19
31–34	1d6 cobras peçonhentas	4	57
35–40	1d4 javalis	4	184
41–44	1 javali atroz	4	184
45–50	1 tigre	4	268
51–54	1 lagarto-de-gola gigante	5	189
55–60	1d6 lagartos monitores	5	189
61–62	1 enxame de formigas-correição	5	151
63–64	1 anquilossauro	6	92
65–70	1d6 símios atrozes	6	259
71–78	2d4 gorilas	6	259
79–82	2d4 deinonicos	7	93
83–84	1 ninfa	7	226
85–86	1d4 girallons	8	165
87–90	1 tigre atroz	8	268
91–94	1d4 arbustos errantes	8	21
95–96	1 ente	8	134
97–98	1 tiranossauro	9	95
99–100	1 braquiossauro	10	92

Oceano — ND 8

d%	Encontro	ND Méd.	Página
1–4	1 polvo	1	238
5–14	2d6 golfinhos	4	175
15–19	2d6 povo do mar	4	239
20–23	1 bruxa do mar	4	37
24–31	1d6 lulas	4	204
32–36	1d6 mephits da água	6	212
37–38	1 abolete	7	9
39–42	1 polvo gigante	8	238
43–50	2d6 sahuagins	8	253
51–60	2d6 tubarões	8	272
61–66	2d6 skum	8	260
67–71	1d6 moreia gigante	8	133
72–77	1d6 elementais da água Grandes	8	125
78–79	1 tubarão atroz	9	272
80–81	1 tartaruga-dragão	9	265
82–83	1 lula gigante	9	204
84–85	1d4 elasmossauros	9	93
86–91	2d4 orcas	9	175
92–93	1 dragão de bronze (jovem)	9	109
94–95	1 marid	9	157
96–97	1 ancião elemental da água	11	126
98	1 serpente marinha	12	257
99	1 kraken	18	186
100	1 shoggoth	19	258

Cidade em Ruínas — ND 6

d%	Encontro	ND Med.	Página
1–4	1 enxame de aranhas	1	19
5–8	1 enxame de ratos	1	248
9–16	2d6 esqueletos humanos	3	138
17–24	1d6 stirges	3	262
25–28	1 vinha assassina	3	282
29–36	1d6 carniçais	4	51
37–38	1 barghest	4	30
39–44	1d6 campeões esqueléticos	5	45
45–48	1d4 cão yeth	5	48
49–54	1d6 ogros	6	228
55–58	1d6 sombras	6	261
59–62	1d6 inumanos	6	183
63–64	1 lamia	6	190
65–70	1d6 harpias	7	179
71–72	1 medusa	7	208
73–74	1 nabasu	8	72
75–76	1 naga negra	8	224
77–84	1d8 gárgulas	8	153
85–88	1d6 ciclopes	8	56
89–92	1d6 aparições	8	18
93–94	1 behir	8	34
95–96	1 esfinge	8	136
97–98	1 naga espiritual	9	222
99–100	1d4 espectros	9	137

Savana (Planícies Quentes) — ND 7

d%	Encontro	ND Méd.	Página
1–6	1 guepardo	2	148
7–10	1 cocatriz	3	59
11–16	1 escorpião gigante	3	135
17–20	1 leão atroz	5	191
21–26	1 lagarto-de-gola gigante	5	189
27–30	1d6 ankhegs	6	17
31–34	1d6 pteranodons	6	94
35–40	1d8 lagartos monitores	6	189
41–44	1d6 hienas atrozes	6	181
45–52	2d6 hienas	6	181
53–60	2d6 gnolls	6	166
61–66	1d6 leão	6	191
67–70	2d6 formigas gigantes	7	151
71–74	2d4 pégasos	7	233
75–78	2d6 centauros	8	53
79–80	1 tigre atroz	8	268
81–82	1d6 anquilossauros	9	92
83–84	1d6 estegossauros	10	94
85–88	2d4 rinocerontes	10	250
89–90	1 dragão dourado (jovem)	11	115
91–94	2d4 elefantes	11	124
95–96	1d6 tiranossauros	12	95
97–98	1d8 tricerátopo	12	95
99–100	1d6 braquiossauros	13	92

Pântano — ND 7

d%	Encontro	ND Méd.	Página
1–6	1 cobra constritora	2	57
7–10	1 hidra	4	180
11–14	1 enxame de sanguessugas	4	255
15–18	1 limo cinzento	4	198
19–22	1 bruxa verde	5	39
23–26	1 gosma ocre	5	177
27–32	2d6 stirges	5	262
33–38	1d6 crocodilos	5	62
39–46	2d6 rãs gigantes	6	244
47–52	2d6 cão goblin	6	46
53–56	1d4 harpias	6	179
57–64	2d6 povo lagarto	6	240
65–72	2d6 boggards	7	36
73–74	1 chuul	7	55
75–76	1 dracolisco	7	211
77–80	2d6 sanguessugas gigantes	7	255
81–82	1 dragão negro (jovem)	7	103
83–84	1 lesma gigante	8	192
85–88	1d6 arbustos errantes	9	21
89–90	1 naga espiritual	9	222
91–94	1d6 fogo fátuos	9	150
95–96	1 crocodilo atroz	9	62
97–98	1 papamoscas gigante	10	232
99–100	1 rãemote	13	245

Subterrâneo — ND 9

d%	Encontro	ND Méd.	Página
1–10	2d6 duergar	4	123
11–16	1d6 pescadores das cavernas	5	236
17–22	1 basidirond	5	31
23–32	2d6 drow e 1 nobre drow	5	121, 122
33–40	2d6 aranha gigantes	6	10
41–46	1d6 fungos violeta	6	152
47–52	1d8 derros	7	78
53–60	2d6 morlocks	7	220
61–64	1 pudim negro	7	242
65–68	1 lesma gigante	8	192
69–72	1d6 mantors	8	206
73–82	2d6 rastejantes tenebrosos, 1 perseguidor tenebroso	8	247, 234
83–86	1d6 driders	10	120
87–90	1d6 devoradores de intelecto	11	80
91–92	1 verme púpura	12	280
93–96	1d4 estranguladores	14	140
97–98	1 neotelídeo	15	225
99–100	1 shoggoth	19	258

Urbano (Cidade Perigosa) — ND 6

d%	Encontro	ND Méd.	Página
1–12	1d6 cães	1	44
13–20	1 enxame de ratos	2	248
21–30	1d6 cães de montaria	2	44
31–32	1 lobisomem	2	195
33–40	3d6 rato atrozes	4	248
41–48	2d6 tengus	4	266
49–56	2d6 tieflings	4	267
57–62	1d6 carniçais	4	51
63–68	1d6 doppelgangers	5	96
69–78	2d6 homens rato	7	194
79–82	1 súcubo	7	76
83–86	1d6 janni	7	156
87–90	1d8 gárgulas	8	153
91–92	1 mohrg	8	217
93–94	1 devorador de intelectos (ladrão de corpos)	8	80
95–96	1 vampiro	9	276
97–98	1 bruxa da noite	9	38
99–100	1 rakshasa	10	246

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG Bestiary, © 2009, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Basidirond from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Cave Fisher from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Crystal Ooze from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dark Creeper from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Dracolisk from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Froghemoth from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant Slug from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ice Golem from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Iron Cobra from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Marid from the *Tome of Horrors III*, © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Mite from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Nabasu Demon from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Russet Mold from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Shadow Demon from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Neville White.

Vegepygmy from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

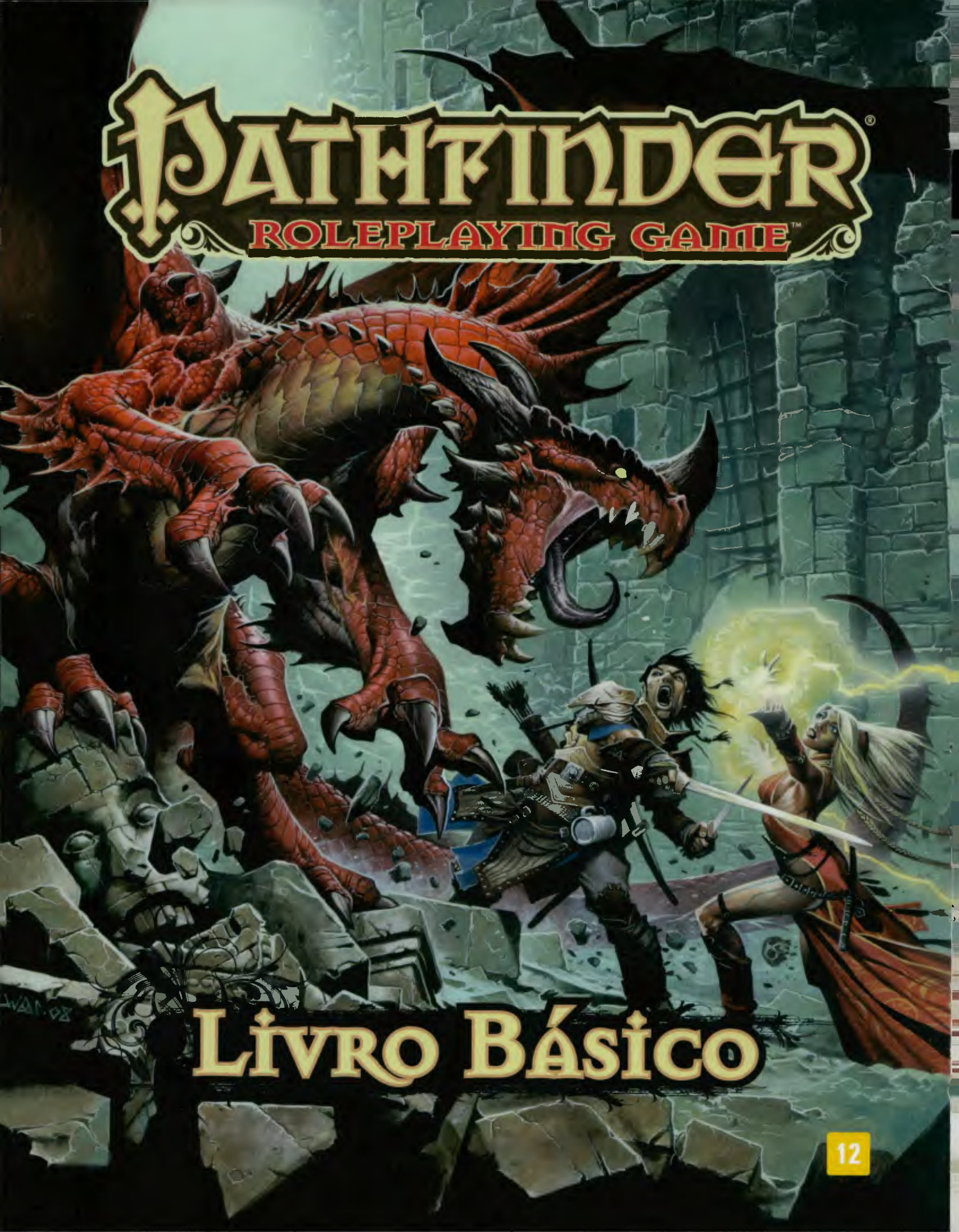
Wood Golem from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Yellow Musk Creeper from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Musk Zombie from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yeti from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Bestiário, Portuguese Translation © 2016 Paizo Inc. Authors: Leandro L. C. E Rodrigues.


Pathfinder®
Roleplaying Game™
Livro Básico
12